

卡通漫画绘画技法

美少女的画法

(日) 林晃 著
陈庆 译



辽宁科学技术出版社

目录

第1章 美少女绘画的理论.....	5
掌握你想画的美少女的特征.....	6
画脸.....	8
下巴的画法.....	10
脸的朝向和轮廓	
眼睛和眼球.....	14
眼睛种类、睫毛和眉毛/眼睛的画法	
眼珠的处理方法/闭上眼睛	
眼睛与美少女.....	20
普通眼睛的女孩/八字眼的女孩/凤眼的女孩	
随着角度而变化的眼形.....	23
耳、鼻、口.....	24
头与头发.....	26
头的倾斜/发际与额头/束发	
画可爱的鬼脸.....	30
第2章 女孩子的身体.....	31
脸和身体的平衡.....	32
纤细的腰肢/画出单薄的胴体/肩宽与身材	
胴体线条.....	36
正面的胴体线条/背部线条	
侧面线条(腋下和侧腰)	
身体的柔度(演绎可爱感觉).....	40
胸部.....	42
女孩的连续动作.....	44
俯瞰和仰视的角度.....	46
第3章 不同的情境及其表现技巧.....	47
换衣服.....	48
脱外衣/脱衬衣和裙子	
穿T恤/穿牛仔裤	
浴衣.....	52
穿浴衣独特的角色表现(敞开).....	54
脱衣(入浴时).....	56
入浴场面·沐浴和淋浴.....	58
浸在浴缸里/使用泡沫和水蒸气的表现	
淋浴/沿身体流下来的水	
裹浴巾.....	62
盘在头上/裹在身上	
穿上内衣.....	64
普通的内衣/华丽的内衣	

睡觉时·····	66
睡衣和睡袍/宽大的T恤	
使用床单的表现效果·····	68
裹着床单/床单和睡姿	
日晒·····	72
第4章 世间的美少女 ·····	73
戴眼镜的女孩·····	74
梳辫子的少女·····	76
头箍、头带、蝴蝶结·····	78
头箍、头带/蝴蝶结的画法	
戴帽子的女孩·····	80
鸭舌帽/遮阳帽/牛仔帽	
制服·····	82
女佣·····	84
兔女郎·····	86
护士·····	88
女巫·····	89
淑女型的美丽卷发·····	90
第5章 异界的少女 ·····	91
猫女郎·····	92
野兽少女·····	94
耳朵/尾巴	
有翅膀的少女·····	98
鸟翅膀的原理/翅膀的表与里/收起翅膀	
美人鱼·····	102
精灵·····	104
尖耳朵/尖耳朵的形态/小精灵的翅膀	
兜帽和斗篷·····	106
动力装甲·····	108
机械人、混合人、少女·····	110
小不点儿角色·····	112
各种小不点儿角色·····	114
第6章 向漫画家学习表现方法 ·····	115
美少女/EIMU MIZUKI·····	116
冰仙子/谷口智子·····	118
对比/河方薰·····	120
两个女招待/草野红壹·····	122
花仙子的一刻/樱真子·····	124
女学生/Gannrma Suzuki·····	126

第 1 章

美少女绘画的理论

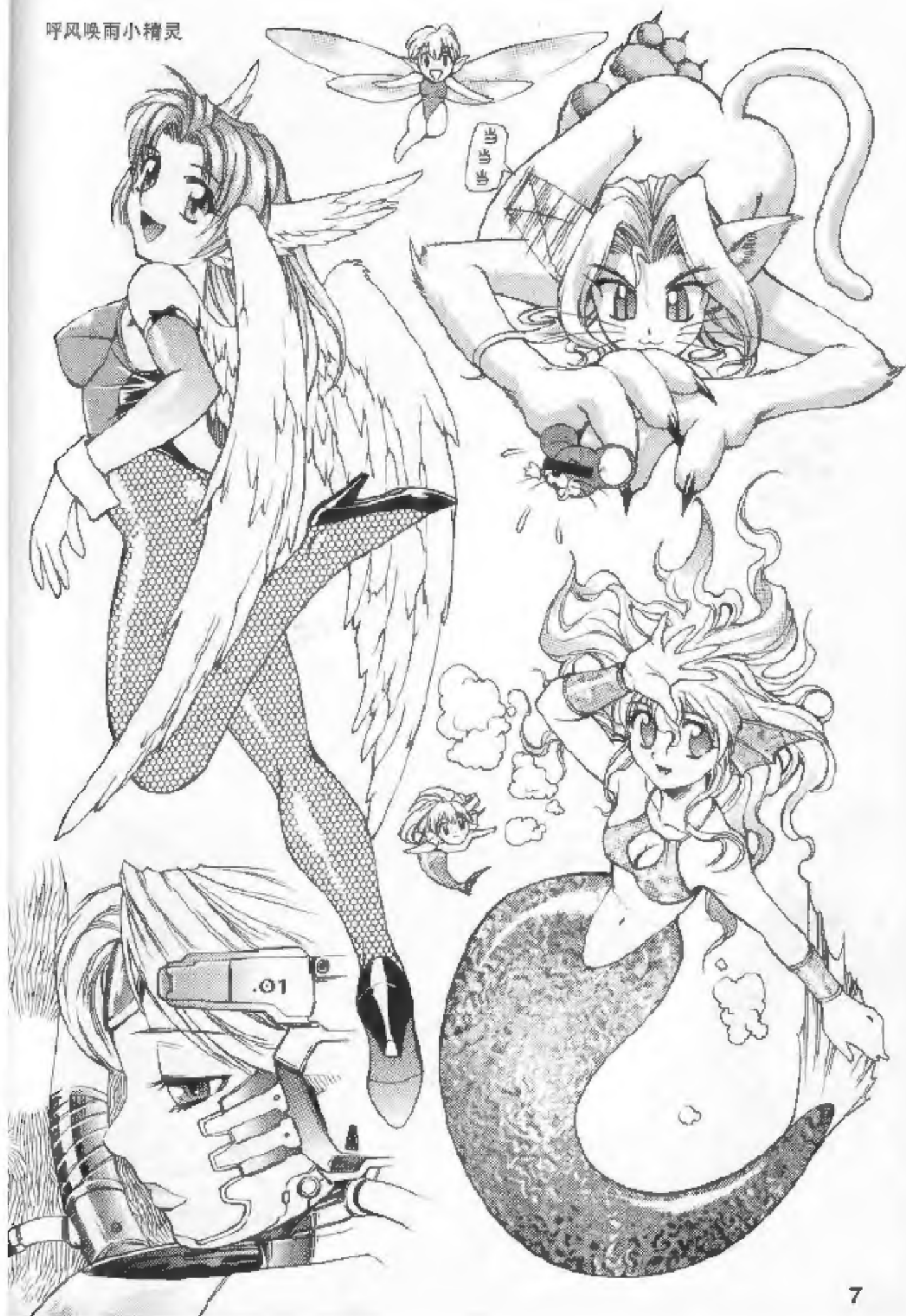


掌握你想画的美少女的特征

邻家有女初长成

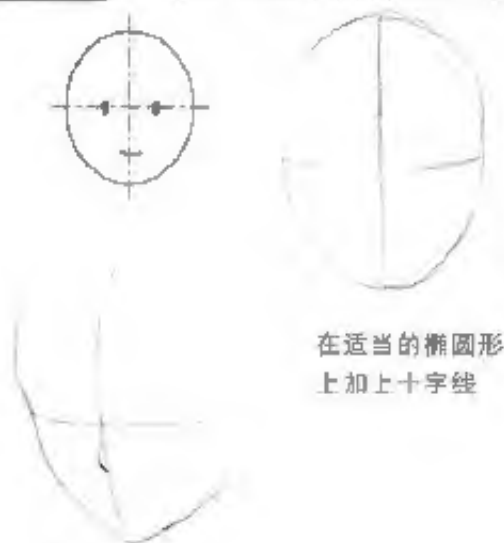
美少女角色的种类多不胜数，要掌握你想画的种类的特征。





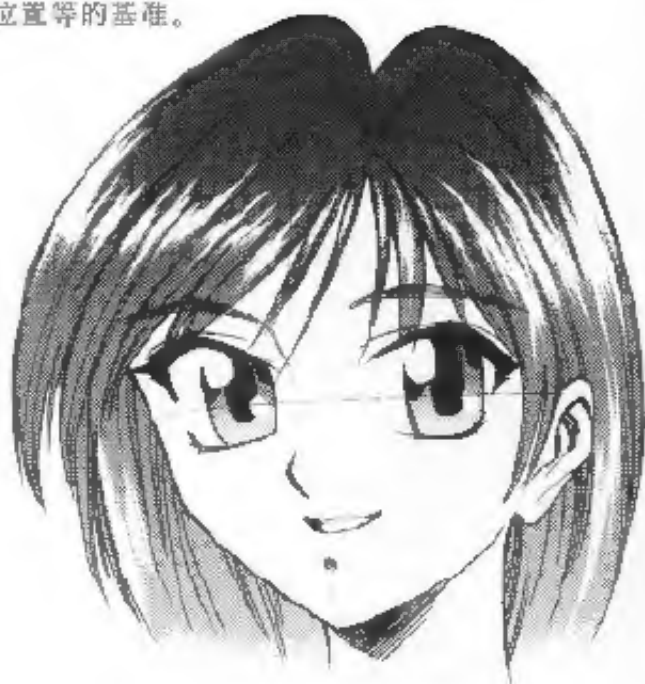
画脸

直、横的中心线是形成脸部的十字线。画脸时用来做眼、鼻位置等的基准。



在适当的椭圆形上加上十字线

鼻下线和下巴尖端都放在中心线上



一般是沿中心线而画



把鼻子画得偏离中心线……
营造出柔和的感觉



把嘴巴画得偏离中心线……
勾勒出微妙的表情



竖线

●竖向中心线决定面部
整体平衡和特征



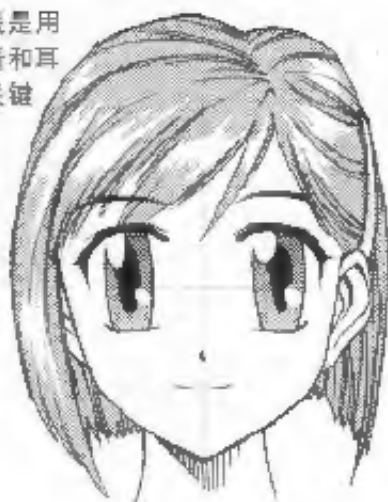
特意把鼻子、下巴、嘴巴画得偏离中心线……
制造出特别的个性

<横线>

横的中心线是用
以决定眼睛和耳
朵位置的关键



在中心线上画大眼睛



在中心线之上画大眼睛



有少许成熟感



在中心线之下画大眼睛



显得孩子气



成熟的脸和孩子脸的不同处



中心线上画普
通大小的眼睛



画成熟的脸

……头发的量要少一点

……眼与鼻之间的距离要远些



画孩子气的脸

……头发的量要多一点

……缩短眼与鼻之间的距离

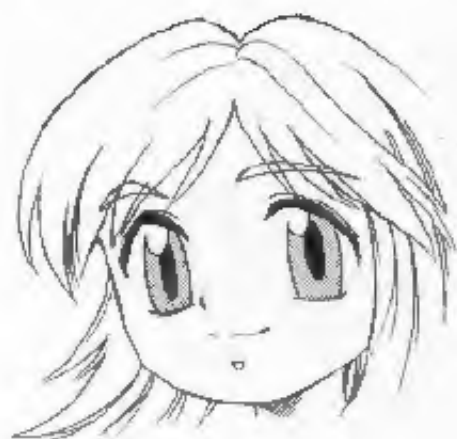
也有人认为“成熟脸不算美少女”，因此要小心呀！

下巴的画法

斜向的脸，下巴的轮廓线呈“L”形



圆下巴



尖下巴



步骤



1. 画下巴



2. 画头部



3. 画眼睛和鼻子



由耳朵至下巴的线，称为脸线，头发有修正脸线的作用



脖子要画在下巴的后面



如果脖子过了下巴，就会显得脖子太粗

下巴的线是头盖骨的下巴部分。由连接下巴和喉咙(脖子)的线以及连接下巴和耳朵的线描绘出来。



和脖子相连的线！
即：下巴线

表现和耳朵相连
的线：即脸线



从骨骼结构来说，
与耳朵下部相连



画侧面时多省略
脸线

下巴线条的不同表现方式



脸线和下巴线都画



只画下巴线



只画脸线

额头的线条

头部的轮廓有两种画法：额角部分线条收拢，或者散开



《散开》

在额角一带向外伸展……
是感性的画法



《收拢》

如果头发向后梳，就要
留心发际的画法



沿着头盖骨原有的
线条收拢起来……
是理论性的画法

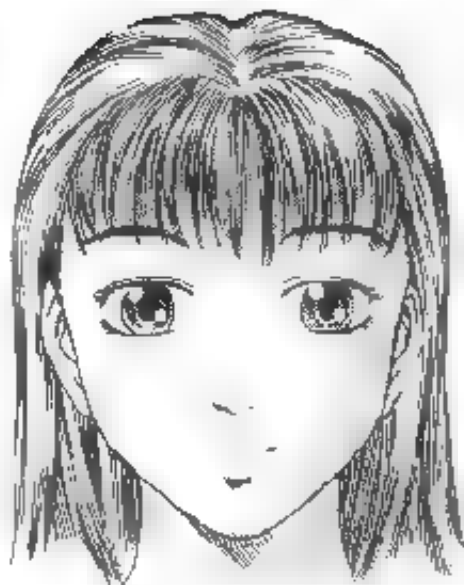


沿着头部的轮廓
画上头发

脸的朝向和轮廓

脸的轮廓因角度而改变。眼睛和鼻子的形状也同时变化。但不要太拘泥于规则，可以自由发挥。

<写实派>



写实派画法的大眼睛女孩是横而长的眼睛



写实派也有不画鼻孔的

<漫画设计派>



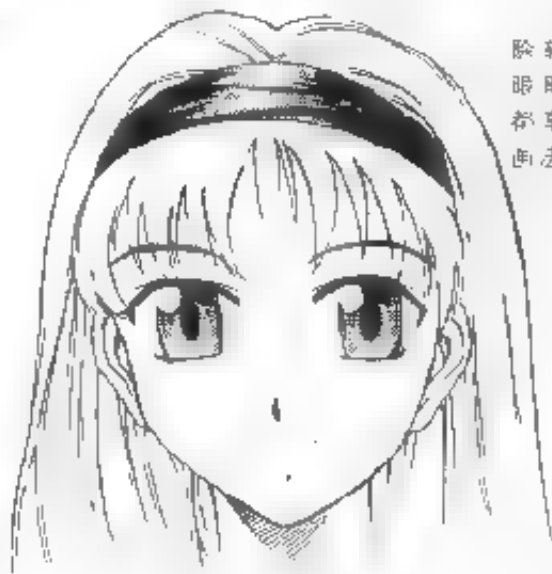
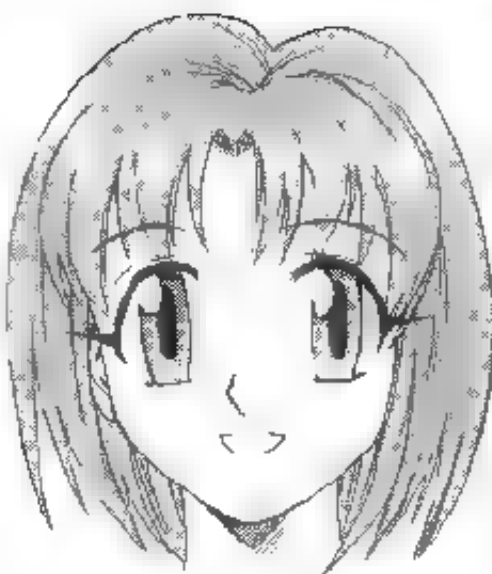
眼睛很大 不考虑头盖骨的位置



即便脸的角度改变了 鼻子的形状只有两种类型便足够了

<感性派>

正面朝向脸的轮廓和鼻子的画法



脸轮廓以眼睛和鼻子朝正面画法

25°



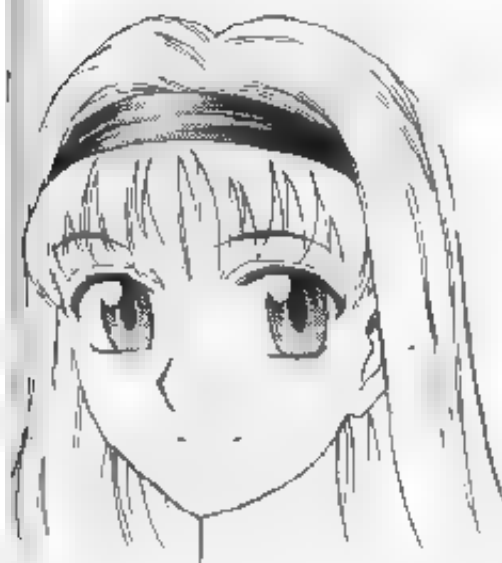
最能表现脸部的
+ 俯角的角度

45°



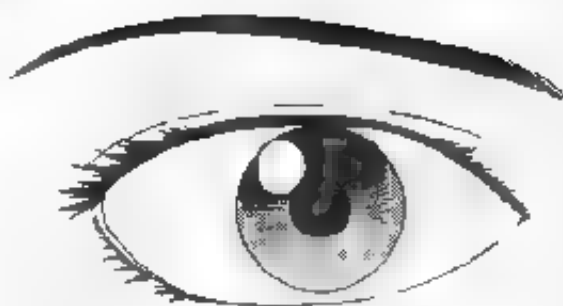
眼睛被鼻梁
遮住45°角度

90°



眼睛和眼珠

眼睛由眼球和眼的轮廓，下眼睑组成。轮廓种类和眼珠画法组合，产生出无数的眼睛种类。



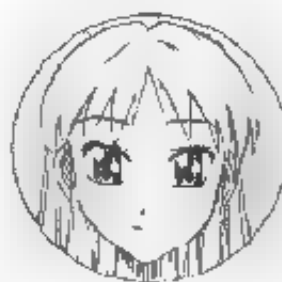
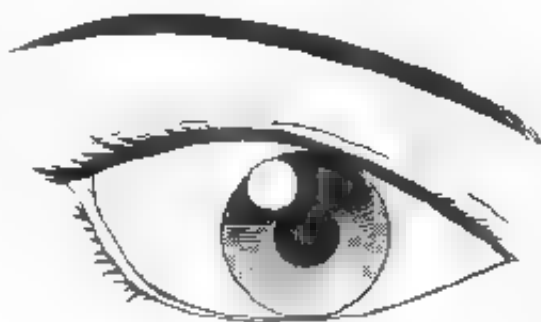
般的眼睛



眼珠本身是
人一样的

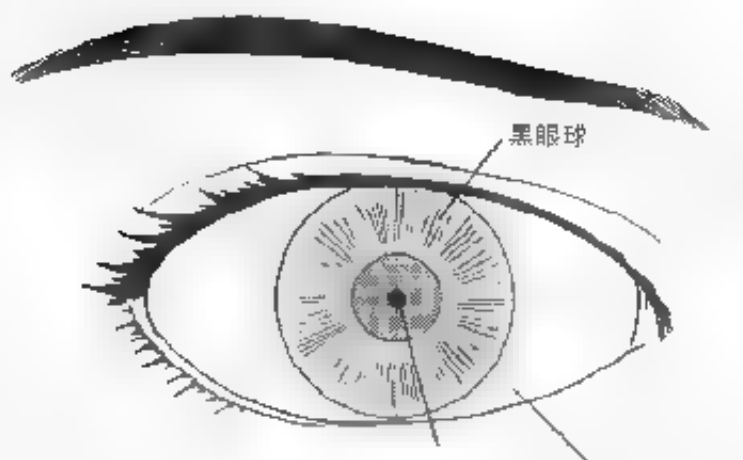


、字眼



凤眼

眼睛的构造

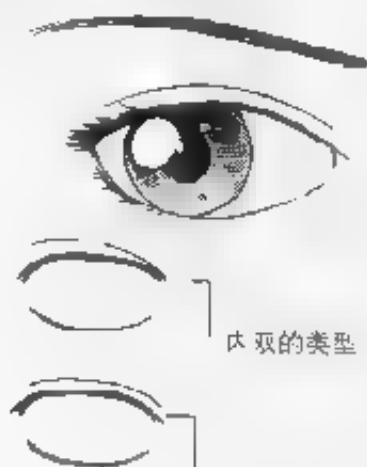


上眼睑被下眼睑
稍稍盖住

黑眼珠（瞳仁）

眼白（水晶体）

双眼皮



内双的类型

外双的类型

双眼皮

单眼皮



简单型



华丽型

如果睫毛和眼的轮廓画得浓
「眉毛」可以画粗一点

眼睛轮廓的省略



眼睛的轮廓很多时候
都被省略，但画
的时候，应该
留个形状，否则
阴影部分贴网点纸
就会不知所措



「眼脸」的省略

贴网点纸的处理

眼睛的画法

眼球有O形和0形

眼睛有没有魅力，会对漫画的受欢迎程度有影响。职业漫画家也经常研究怎样可以画出更可爱、更有魅力的眼睛。



① 决定眼睛的形状



② 决定眼球的大小
也同时决定朝向

③ 画上瞳孔或反光 加上深浅色调



同时画上眼珠和反光



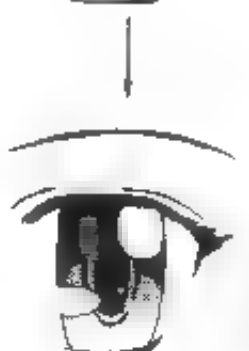
去掉眼珠的轮廓来表现反光



只画上反光的位置



只决定瞳孔的位置



眼珠的处理方法

<各种眼珠的大小>



朝向正前方 眼珠大 是人
与角色的标准眼睛



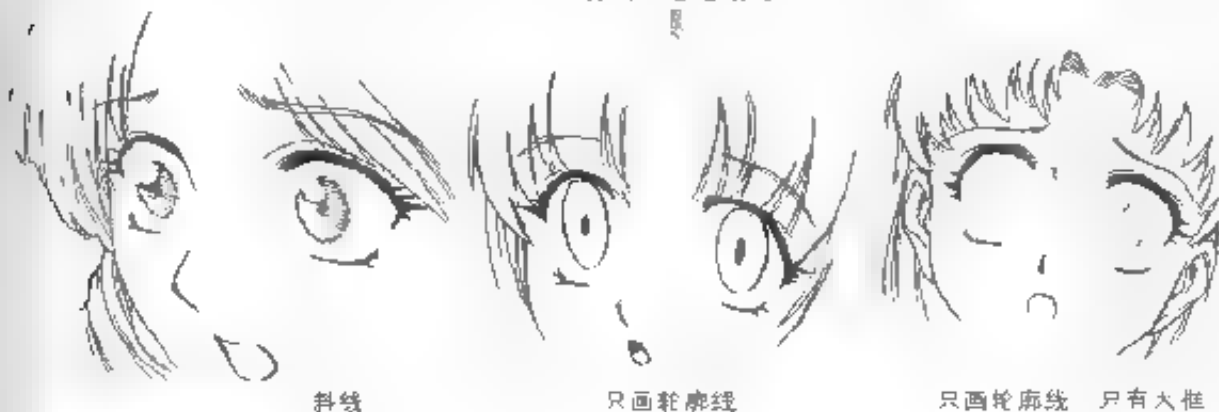
眼珠稍向下有白位 会给
人一种冷酷的印象



黑眼珠占多 (黑眼珠
在80%以上)

二白眼 黑眼珠
在10%以下

<眼珠与心理描写>



斜线

只画轮廓线

只画轮廓线 只有大框



全白

● 眼白余黑时 黑眼珠
可稍微画小

把眼白涂黑……异界的少女



全黑



般



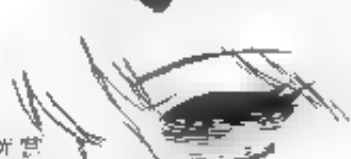
贴网点



渐变线网



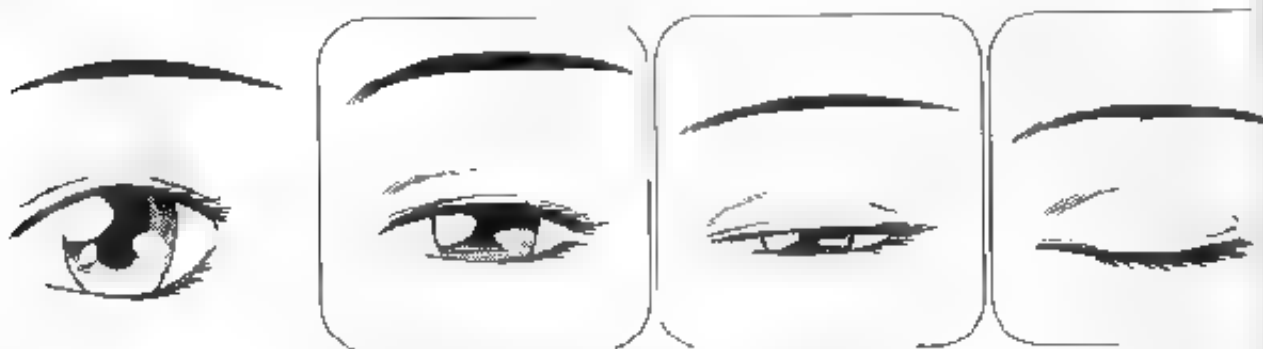
交错用涂黑和灰网 加入反光营
造出立体感 表现诡异的临场感



用线网使轮廓模糊不清

闭上眼睛

轻轻地闭上眼睛，形成的皱纹和用力地闭上眼睛时不同。闭着眼睛的线条比原来的眼睛位置要略低一点。



合上眼睛时 上下眼睑
几乎是同时移动的

眉毛也向下移动

眉毛大概是沿着头骨这部分的弯曲位置生长的

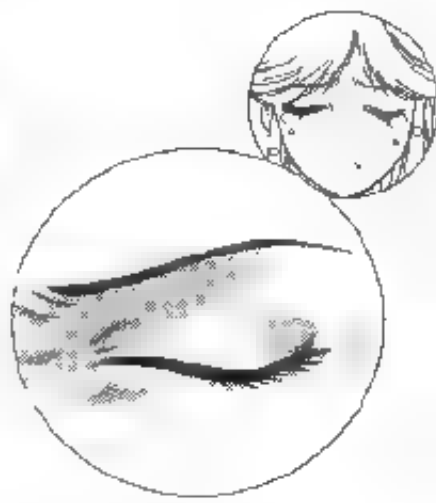


微微垂下眼睑 现出充满
魅力的眼线

这条在现实中没有的线
是上眼睑的位置 表现
出眼球的突起



微微睁开的眼睛 形成
向上的弧形线



笑时或者用力闭上的眼睛



笑着闭上的眼睛 眼角会上扬
整体来说是凸弧形

<闭上的眼睛的处理>



只画闭上的眼睛的线



加上上眼睑的线



以线的强弱表现出眼球的立体感

流泪



用震颤的线条表现出泪盈盈的瞳仁



在溢出的眼泪下眼睑看到的下眼线 用虚线来表现



流出的眼泪顺着脸颊的曲线落下

<眼泪 泪眼的画法>



在泪上加影网点 营造出水滴的立体感



在眼泪中加入白色

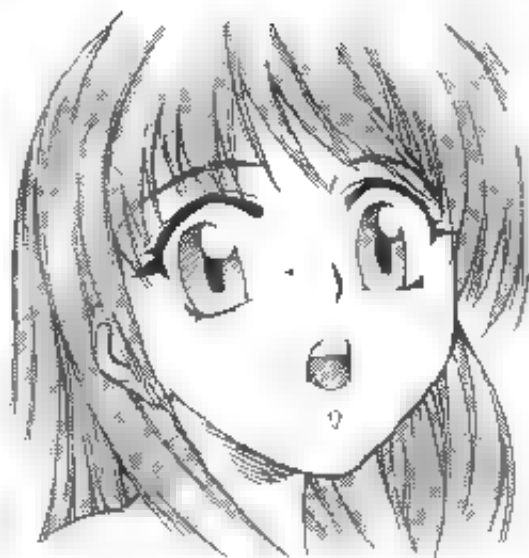


用斜线表现留出白底

普通的眼晴，其形状是杏仁形。这是眼睛的基本形状。眼尾上扬的是凤眼，眼尾下垂的就是八字眼。

横长形 柳眼，

纵长形 杏眼



如果强调下眼睑 用直线表现 即使是普通的眼晴 也给人严厉的感觉



上下眼睑都用曲线



画普通眼睛的秘诀是眼角要和眼角保持同水平 拉一条标准线来照着画吧

标准线



曲线的两端都在标准线上



先在正面脸上

画上十字线

配合着标准线 按自己的喜好画上曲线



画侧脸也是如此



八字眼的女孩



下眼线是水平的



下眼线尾端上扬



下眼线下垂

奇妙的八字眼



配合若一边下垂的眼睛
另一边也画成下垂



由脸的中央向
外侧下垂的眼睛



符合逻辑



右眼画成和
左眼一样

不合逻辑 但是看起来
可爱 所以可以接受

风眼的女孩

上下眼线尾端都上扬的类型



普通型



杏眼



柳叶眼

上眼睑线尾端上扬的类型



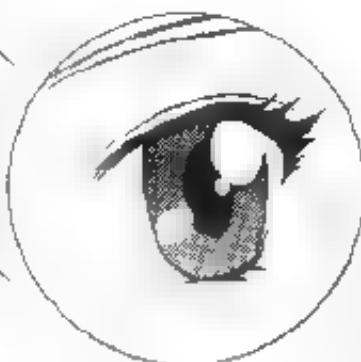
普通型



杏眼



柳叶眼



眼尾下垂也可能看起来是凤眼哟



上扬的线占大约眼睛的一半。即使其后维持在水平也给人相当严厉的感觉



细长清爽的柳叶眼



秘诀在于上升的线比下降的线长



杏眼

随着角度而变化的眼形

凤眼



普通眼



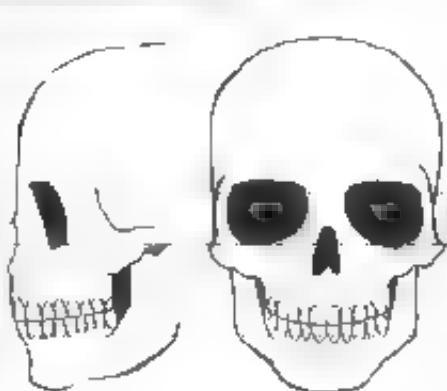
八字眼



耳·鼻·口

＜实际的构造平衡＞

耳
鼻「的
画法可
大致分
为与头
型的省
略法和
细画法
和漫画
型。



＜骨骼＞



＜正面＞



＜侧面＞

写实型

漫画型

正面



1 斜侧面

●是否画鼻孔 是写实型和漫画型的主要区别



仰面



张开嘴巴

漫画型

写实型

正面



侧面



「下巴」张开

笑脸



因为张嘴时下巴是向「移」的



所以脸要向上点才有笑的感觉



滑稽角色 SD角色的笑脸，嘴巴可以超出轮廓之外，这样看起来也很可爱



在水平位置卷嘴



略微向上 很开朗



稍低头而笑

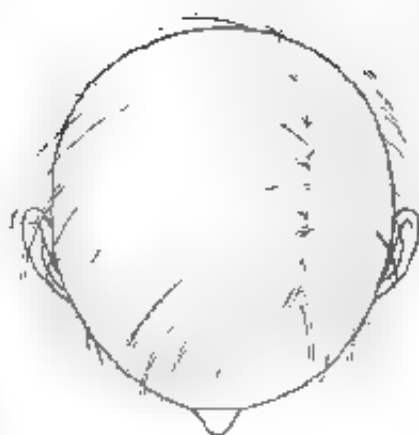


略微向上

头与头发

头的纵深

如果以头发流向的线条表现出纵深，就能够体现出头部的立体感和角色的真实感。



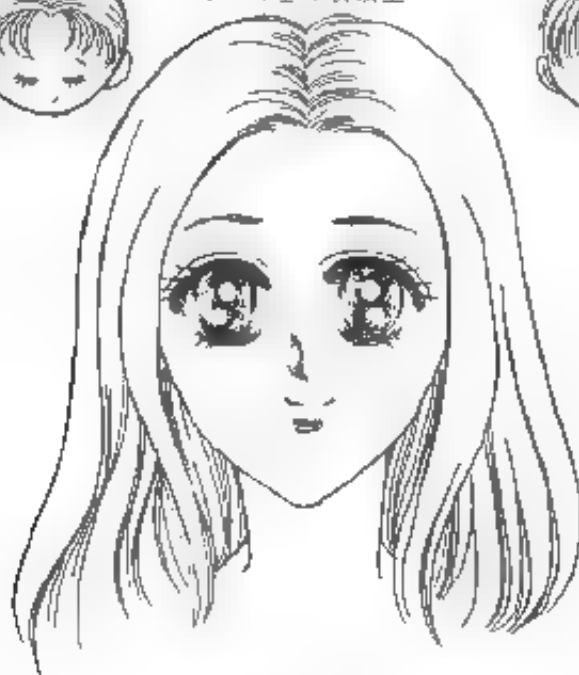
头部是圆的



平行型



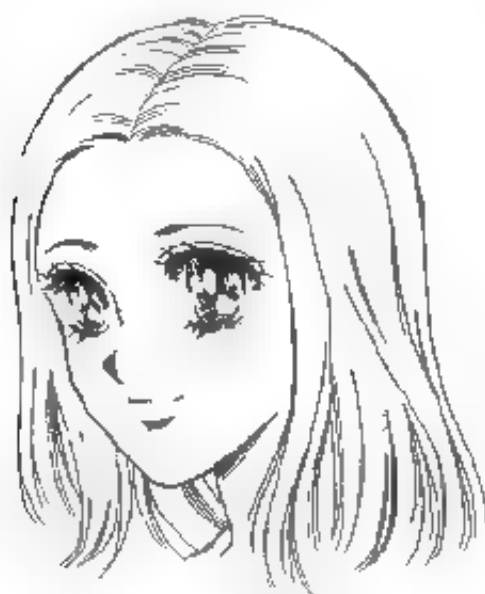
头发的流向基本上分为平行型和收敛型



收敛型



从正面看来，越远的头发，线条就越细，发际和头发的分界要画深一点。



有角度的侧面

头部的立体感表现在头发上的反光。头发的多少也是以颜色深浅来表现的。画画时要确定出明亮与暗黑的位置。



画头部

画出头发整体的形状 分界和额头的发际要清晰



白色部分 光照的部分 它是因头部的圆形而形成的弧线 故基本上是椭圆形线



进一步划分区域

要画得浓的地方



分界处



挺立的地方

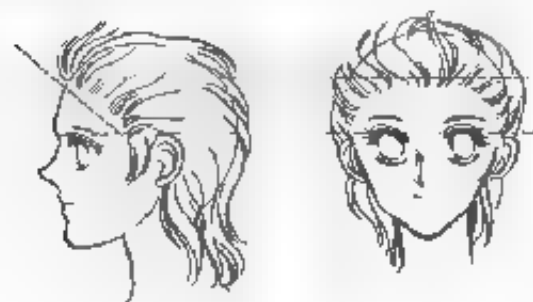


重叠区域的内侧



发际与额头

额窄的类型



额宽的类型



额窄的女孩 发量
要画少一点



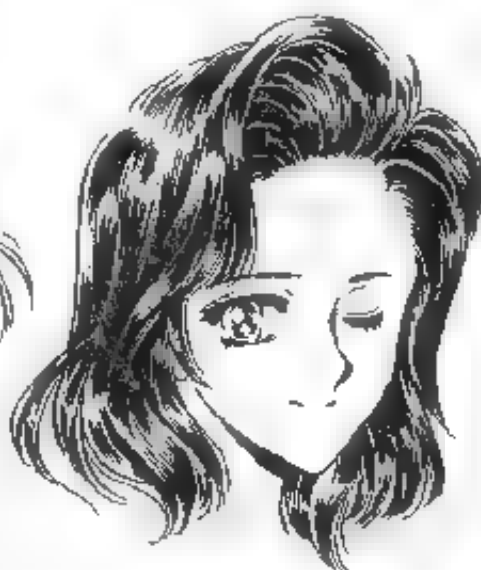
额宽的女孩 可随心所欲画上
华丽的发型

头部后面 耳朵后面的部分



耳朵后面
不生头发

发际的处理



头发线向着发髻方向伸展，贴着球形头盖骨向上部中央画线即可。



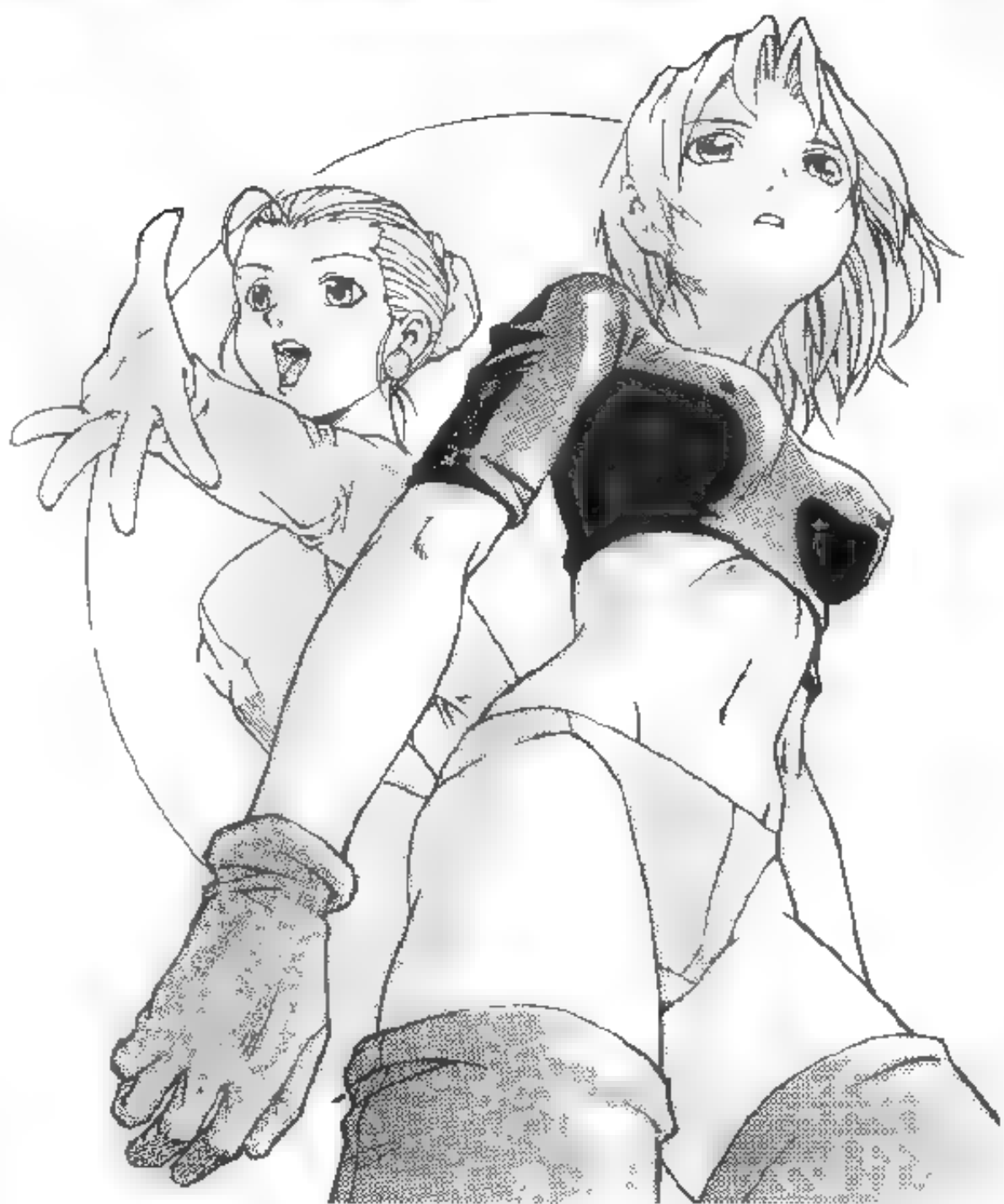
画可爱的鬼脸

鬼脸的表情如果采用写实派的画法，会出乎意料地奇怪。但是，如果把眼睛和舌头作漫画化的处理，可以演绎出很可爱的角色。



第2章

女孩子的身体



脸和身体的平衡

好不容易学会了画可爱化脸，但如果画不好身体，其中的乐趣可就会减半的呦！



不管是否发育良好，女孩子的身形最重要的是单薄的胸体和纤细的腰部。



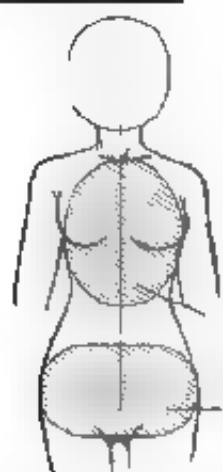
即使强调了胸部和臀部也



就算是苗条的儿童体形，只要身体、腰部、臀部能够取得平衡就行。

美少女体形的头身比例约为 1:8。

纤细的腰肢



肋骨部位

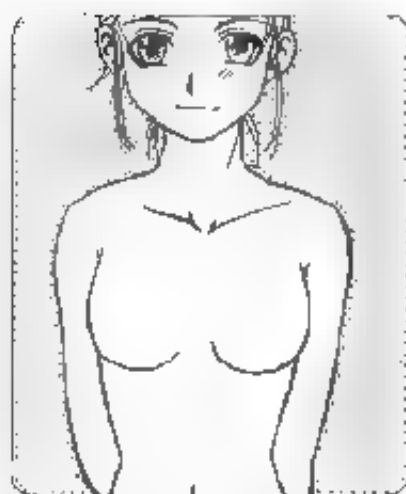
骨盆部位

从构造上来说 肋骨和骨盆的宽度差就是腰部的内凹程度

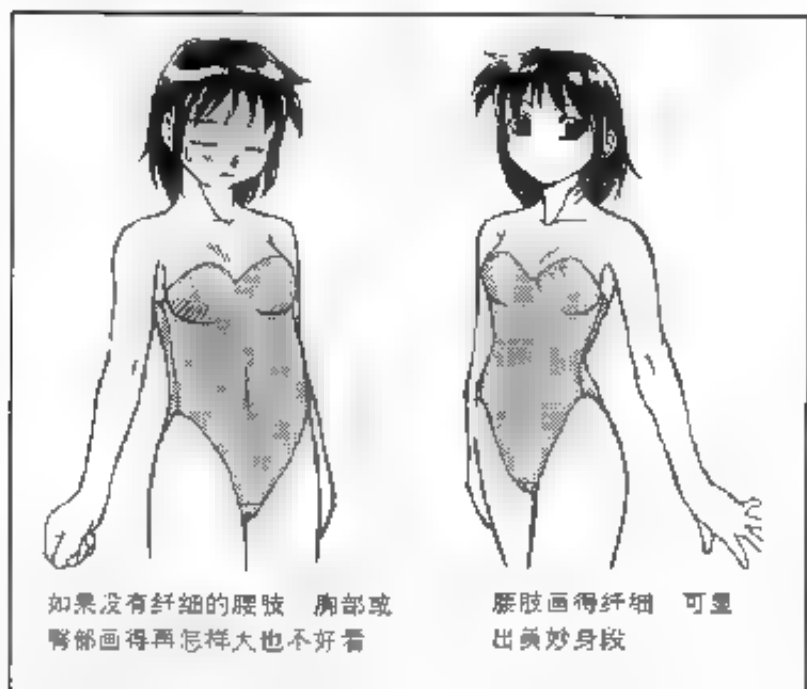
以肩宽为底边画一个倒置三角形。



顶点在腋下位置



正面上半身画像最能显示女性魅力的就是胸部。但能令胸部显示魅力的 则是直到腰部的曲线



如果没有纤细的腰肢 胸部或臀部画得再怎样大也不好看

腰肢画得纤细 可显出美妙身段

只要有纤细的腰肢

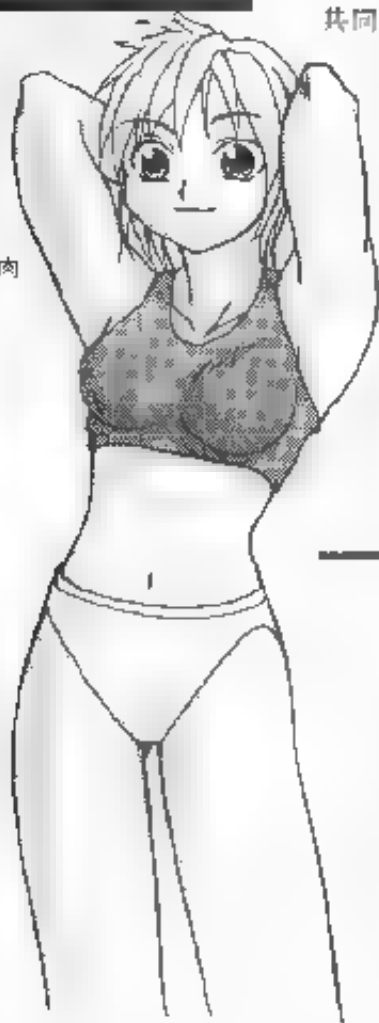
即使只用球形和角尺也能画出一个漂亮的女孩子



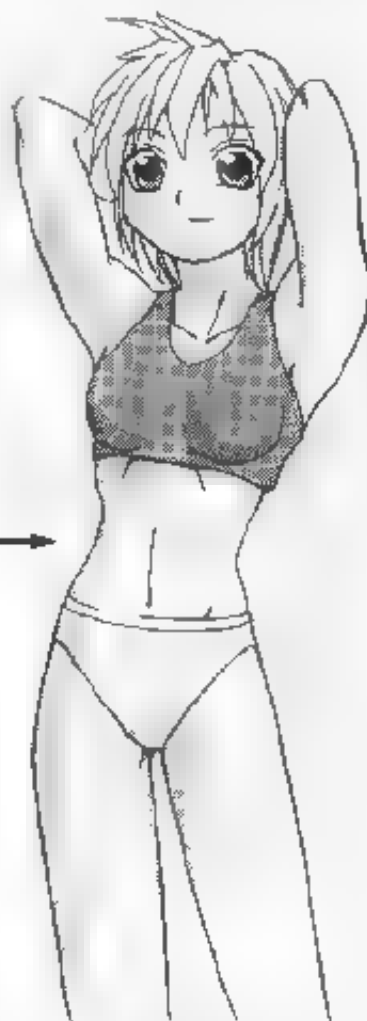
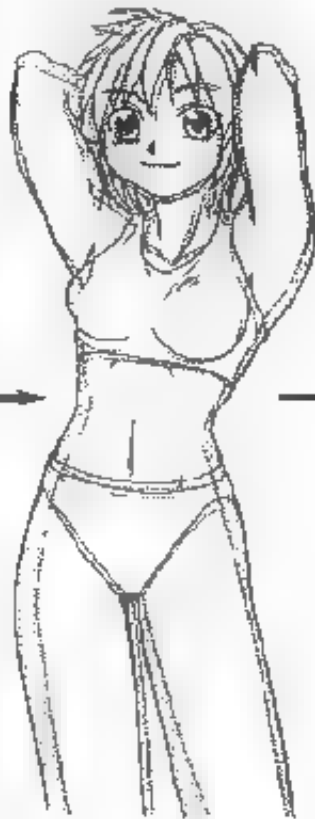
绘出单薄的胴体

女孩子的体形，可按肩宽大致分为两类。但两者有共同之处，就是“胴体要薄”。

减去肌肉



特别要减：发育部分的肌肉



丰满的女孩

苗条的女孩

加肌肉

纤瘦



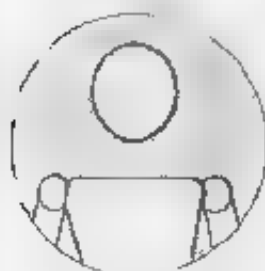
丰满



按照自己喜欢的比例在胸部或臀部等地方加肌肉，手脚、腰部保持纤瘦，就可以成为丰满的女孩。

肩宽与身材

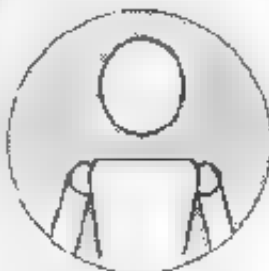
绘画不同肩宽的角色，可以增加笔下女孩的种类。



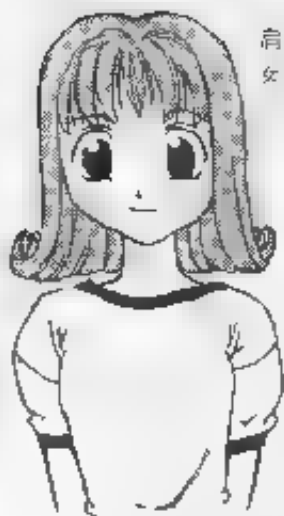
肩关节画在脸宽幅之外



有成熟感 是很体面的女孩



按脸宽幅画肩关节



有幼稚感 是幼稚可爱的女孩

肩膀窄的女孩

肩膀宽的女孩



肩膀宽的女孩身体可以画长一些，较易画出成熟的体形

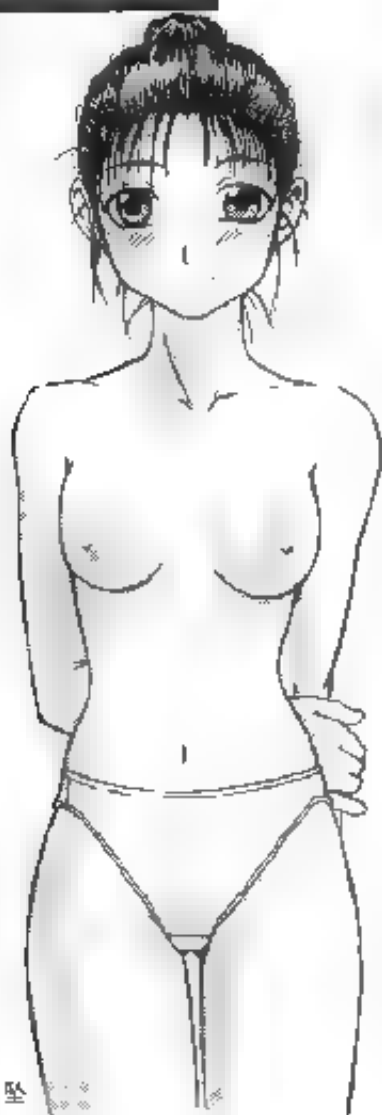


肩膀窄的女孩如果脖子不画长一点 看起来会觉得似在缩脖子

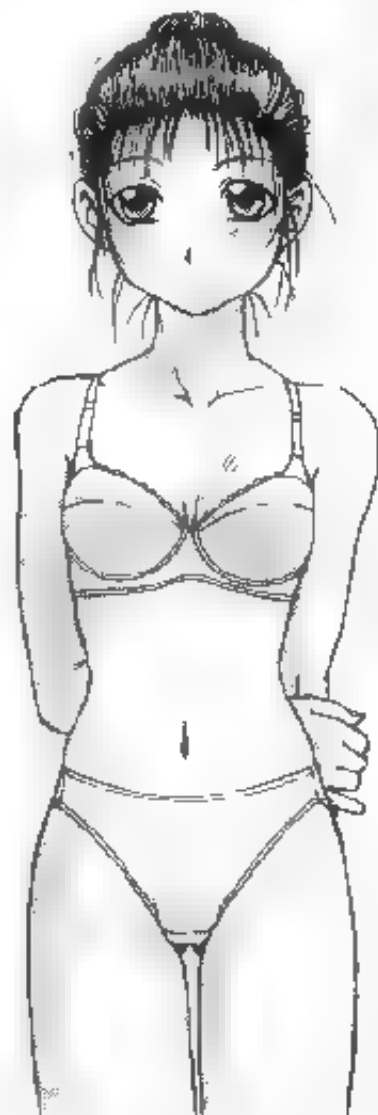
胴体线条

正面的胴体线条

穿上了文胸等衣物后的胴体线条，与赤裸的线条不同，



胸部向外侧下坠



胸部向内靠拢
出现乳沟

穿上内衣前



穿上内衣后

从侧面观察
胸部在文胸
托举下，形
态更为美观



也有穿上泳衣后
不做改变的情况



脱去泳衣后



女孩子穿的泳
衣和内衣等
具有修正、补
足机能，可以
令胴体线条看
起来更美观

从胸至腹部是复杂的曲线 要表现立体感的方法有多种 应强调的部分而异



画出、腹部至胯下的肋骨线条。此线条强调了下腹部的浑圆和立体感



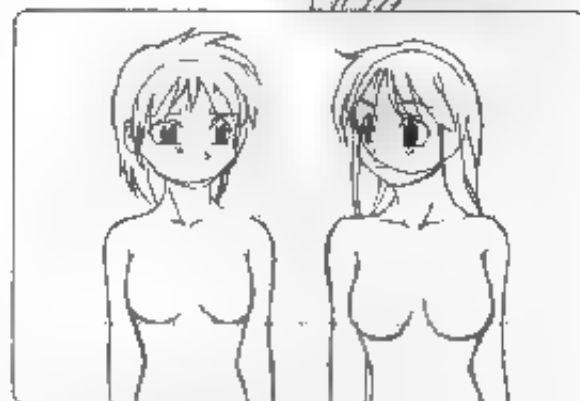
画上肋骨的线条 因为强调了胸部下的凹陷 加强了纤柔的印象



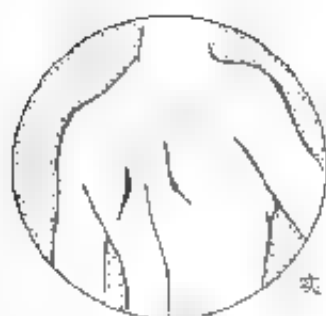
简单型 只画身体曲线和肚脐。肚脐位于腋下 作为下腹隆起部分的起点



画在腹部中央的线条 描绘出更紧细的腹部 这种技巧用于表现多少有点肌肉型的成熟女性



胸部小的女孩 由肩膀至胸部开始隆起处的距离要短一点

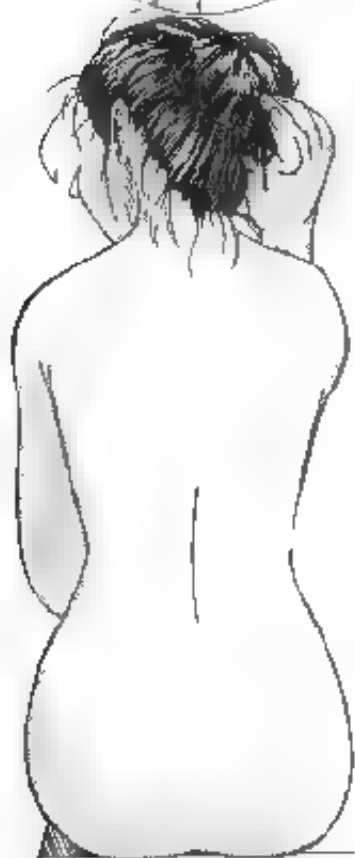


肩胛骨的表现

实线



斜线



两臂放松置于身体前
面 肩胛骨就不明显
线条也随之被淡化



从后方看过去
部分胸部显出
清楚看到身体侧
面 体型看起来
显肥胖



用力高举双手 肩胛
骨就会凸出 背部的
线条就会更明显



侧面线条、腋下和侧腰

看到身体侧面的角度，令体形看起来肥胖，但画上侧面的线条后，就不会那么明显了。



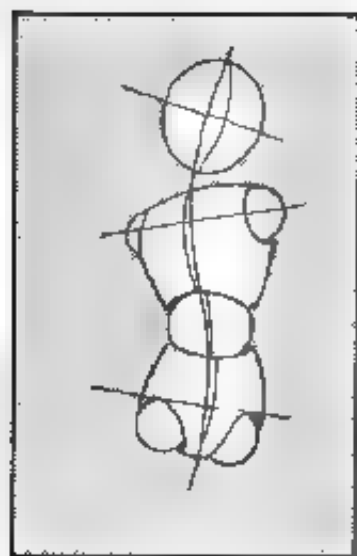
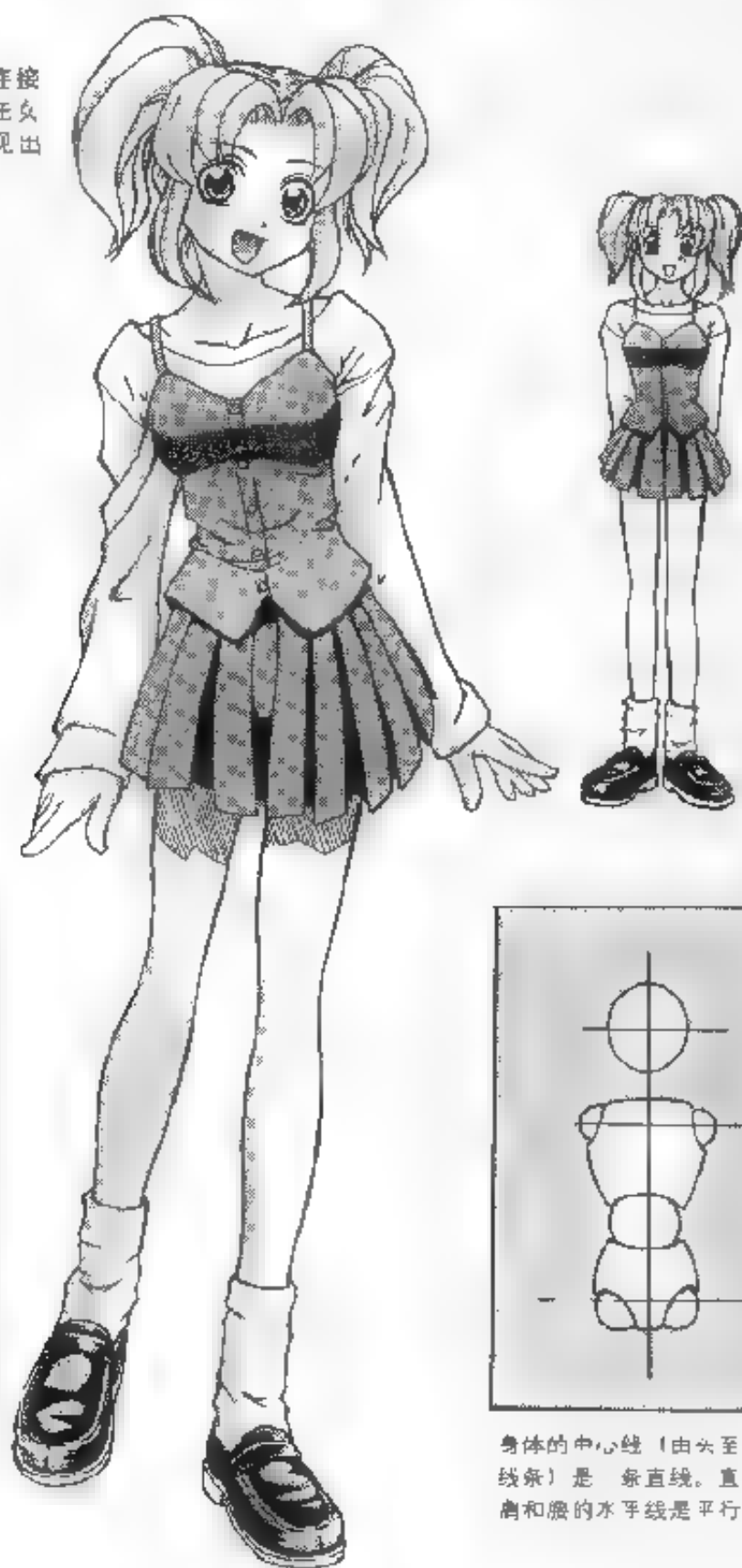
侧面线条 对于服饰很重要。画漫画时虽不常用，以布料缝口来展现侧面线条的画法居多。



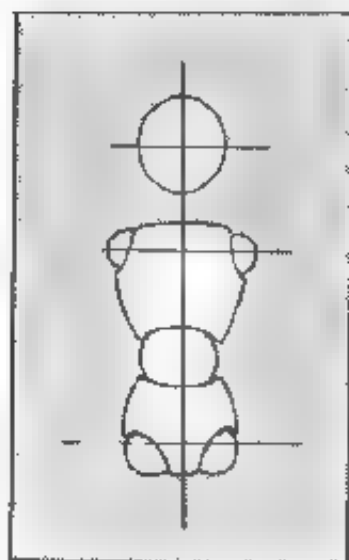
前后颜色不同的泳衣

身体的柔度（演绎可爱感觉）

在头、肩、腰的连接上花点工夫，就可以在女孩不经意的姿势中表现出可爱的性格和表情。

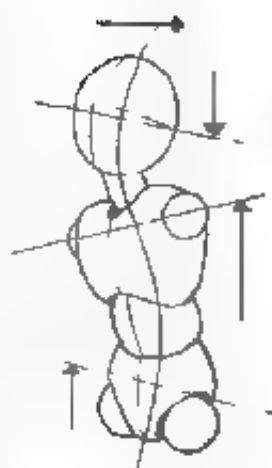


身体的中心线呈S形



身体的中心线（由头至腰的线条）是一条直线。直立时肩和腰的水平线是平行的

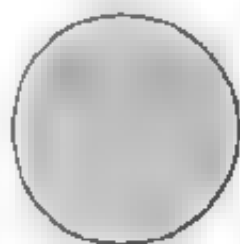
头部侧向的一侧，肩膀提高，另一侧的腰部亦提高。这是要点。
 头部与腰交互地升降，产生柔软感。从物理现象来讲，也包含了“摆动”的含义。



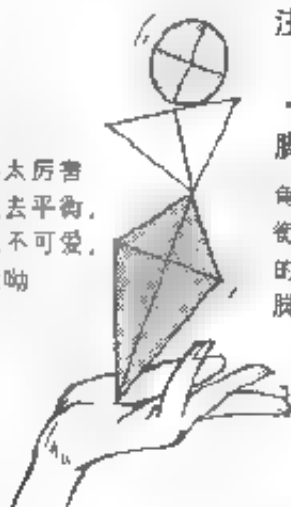
肩和腰要对应地移动



头部只倾斜少许，则肩和腰的移动幅度也不太大



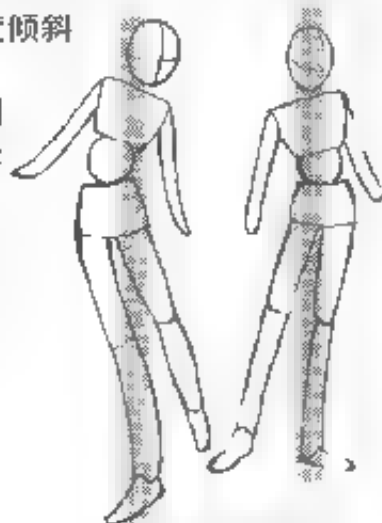
倾斜得太厉害，就会失去平衡，看起来不可爱，要注意哟



注意不要过度倾斜

• 失衡可以用脚的位置修正

角色姿势失去平衡，也就是重心的失衡。可以用脚的位置来修正



胸部

表现出有魅力的胸部，是画美少女角色的重点之一。在画上半身或全身之际，必须顾及整体比例来画出胸部的大小。

① 大略地画出身体的草图

② 画上胸部，确定大致的位置。

③ 完成（按照喜好或需要决定胸部大小）



丰满的胸部

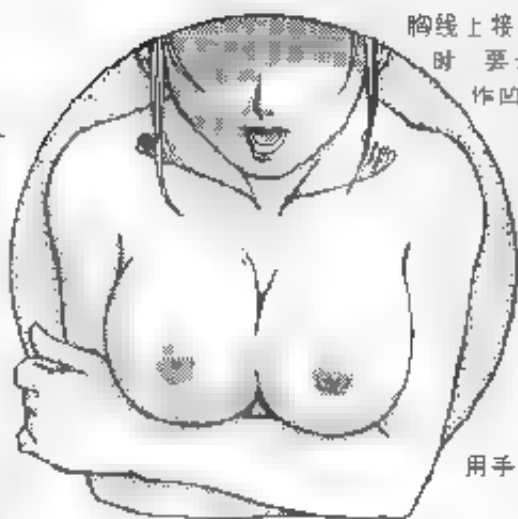


秀雅的胸部



根源位置相同

胸部的形状和大/小/位置不同，但生长的位置则大致相同。不过，大的胸部会因重量而多少有点下垂。



用手臂托着时

胸线上接触手臂或物体时，要适度地扣胸部，作凹陷、上下左右移动等处理。注意不能带棱角。



顶在桌子上时

●参考
忽略重力的类型



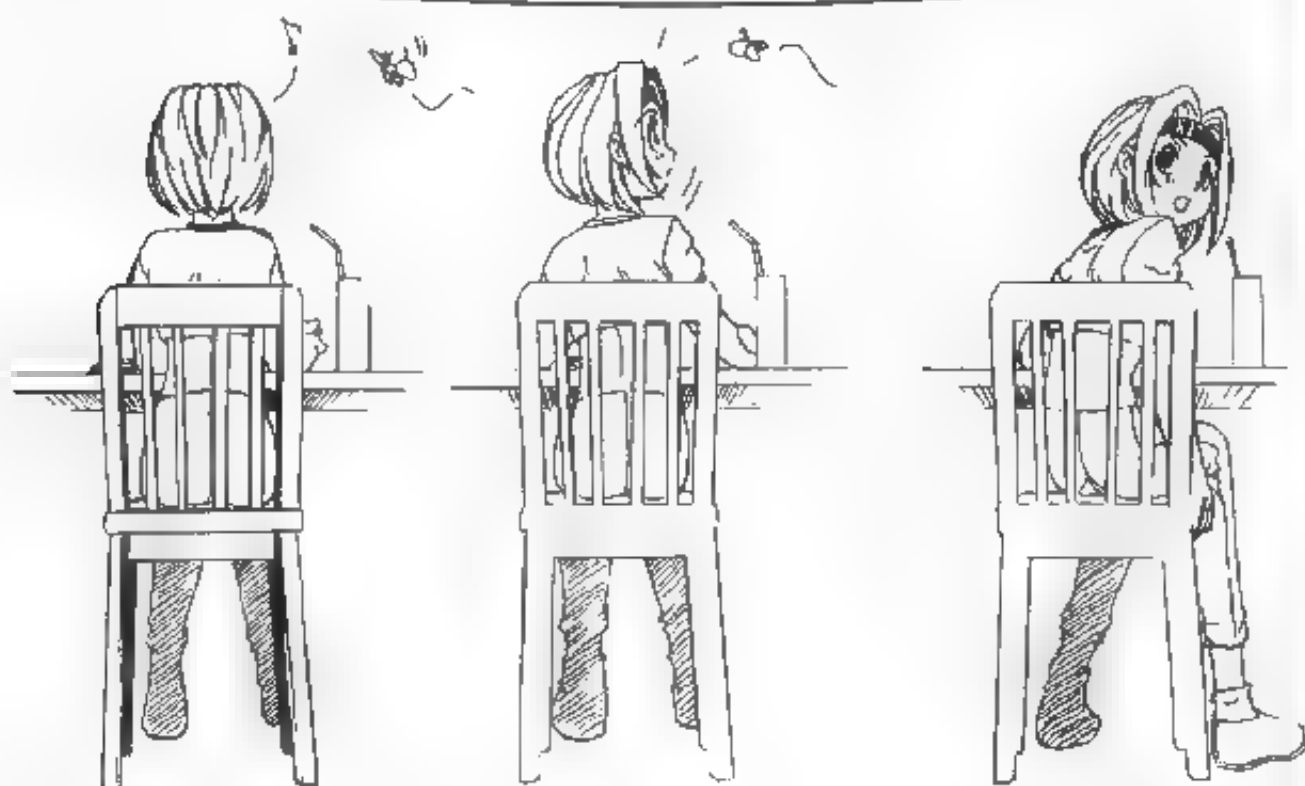
胸部虽然大却不下垂是漫画独有的表现



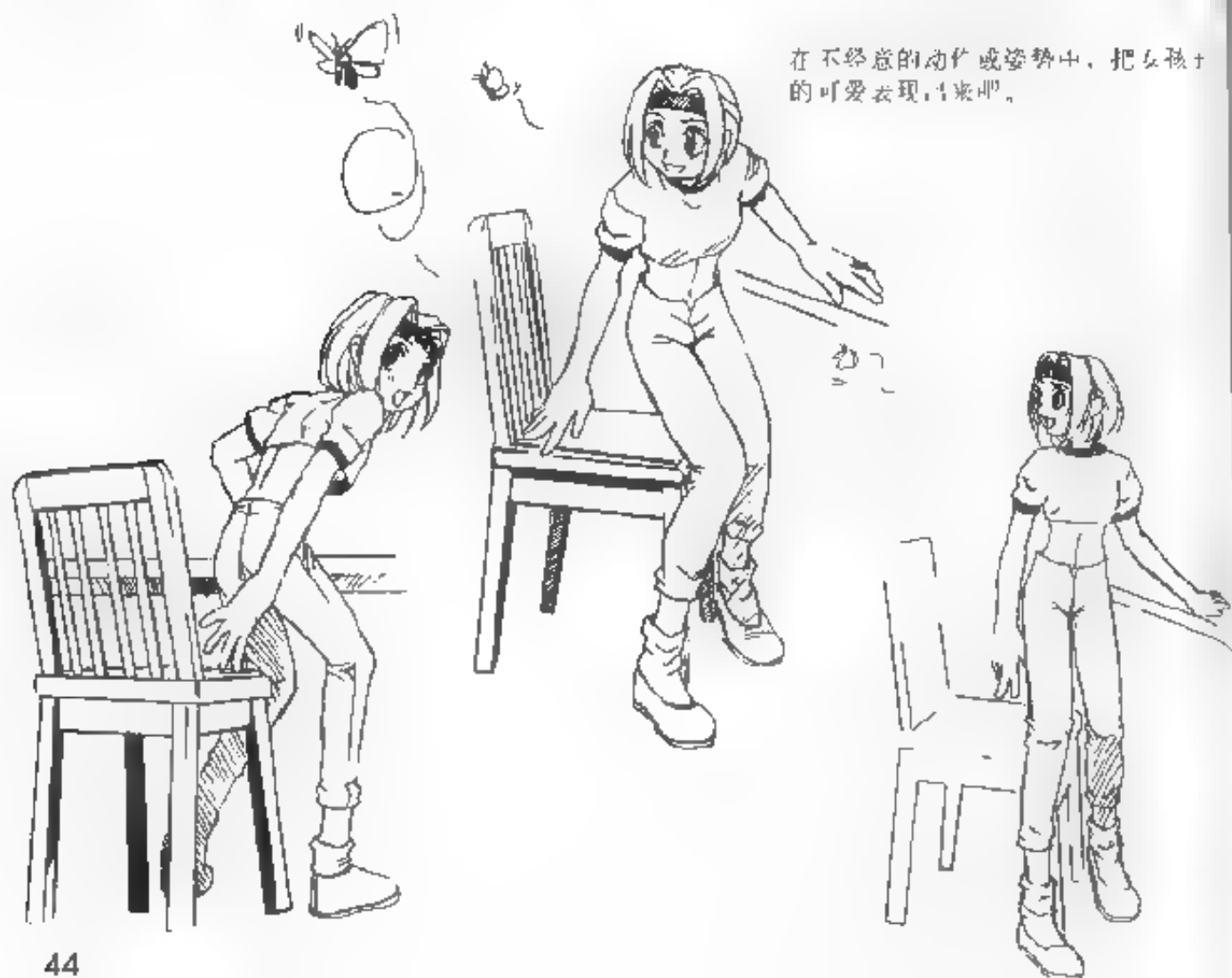
注意笔触

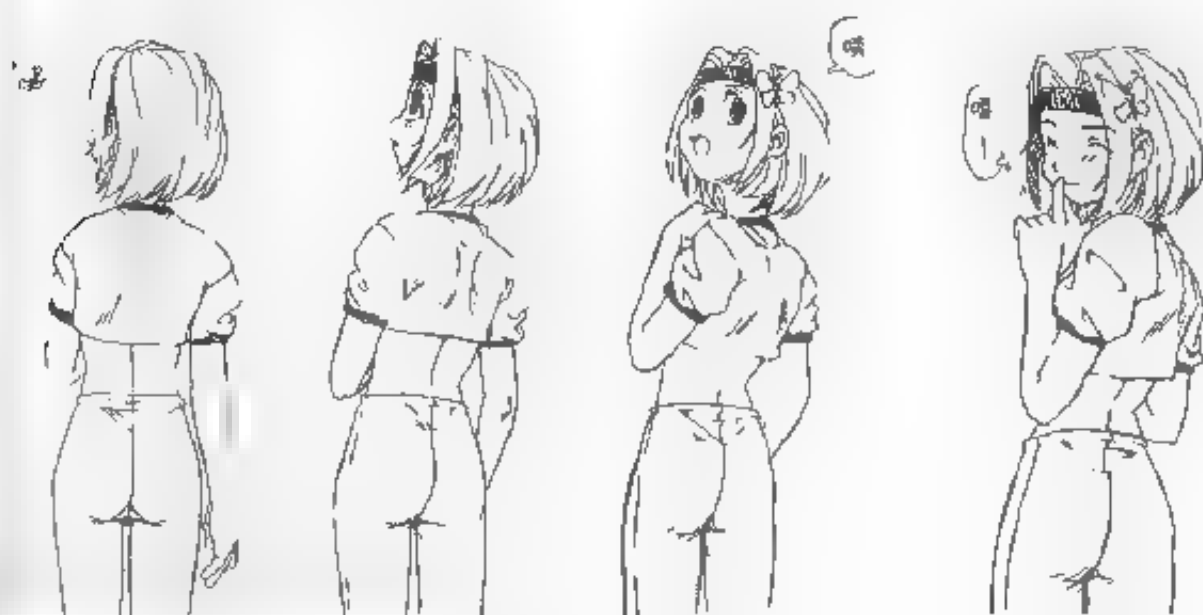
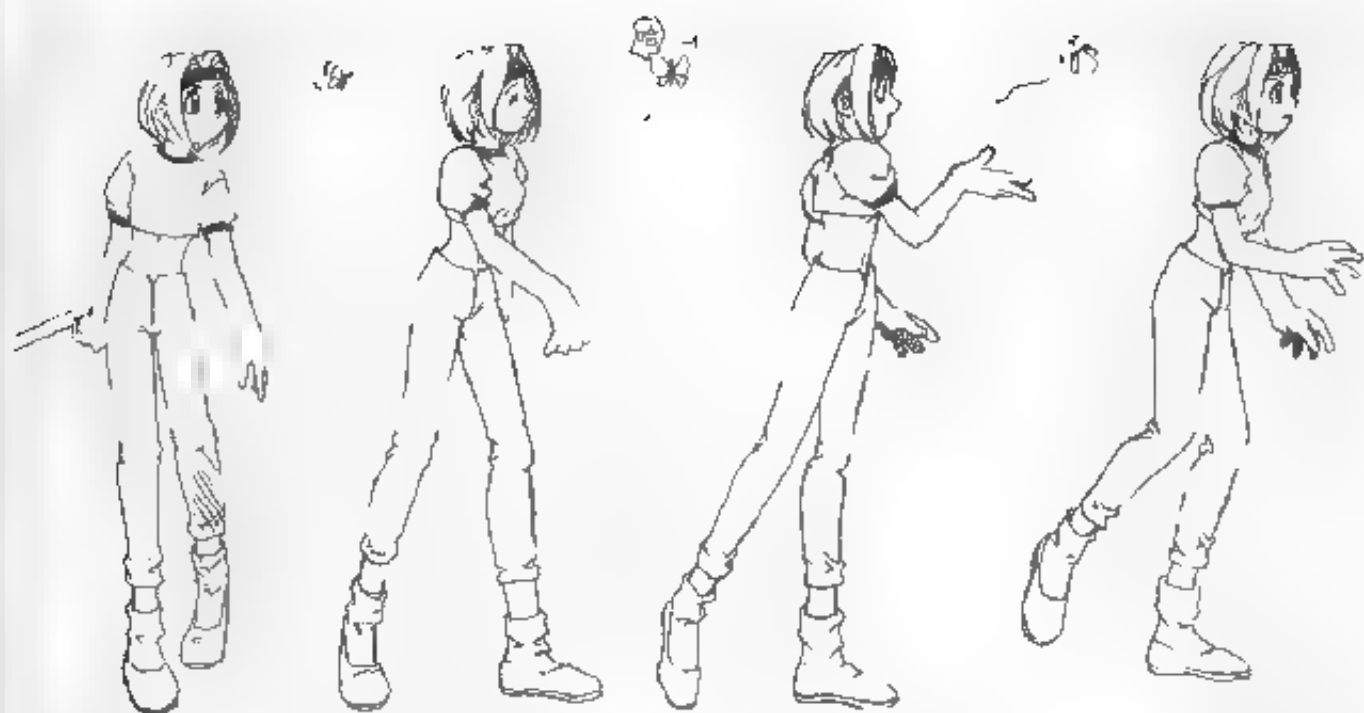
胸部要柔软、圆圆的隆起，只要注意曲线，即使胸部不大，看起来也柔和美丽。

女孩的连续动作



在不经意的动作或姿势中，把女孩的可爱表现出来吧。





俯瞰和仰视的角度

俯瞰姿势多用于表现胸部魅力



大人和儿童臀部的不同画法

表现出儿童的稚嫩身躯

大人 丰满

、童 = 紧绷



更细致地画臀部
至大腿的线条

简单曲线的描绘



宽阔

窄小

在仰视的构图中 重点
在于腰和胸部的线条
以表现出身体的浑圆



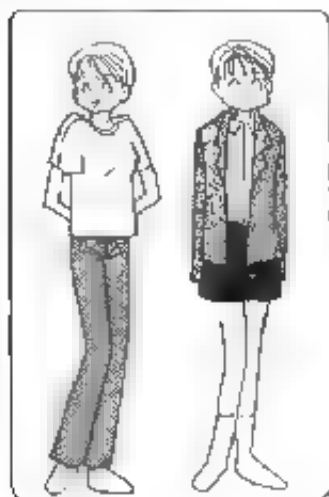
第3章

不同的情境及其表现技巧

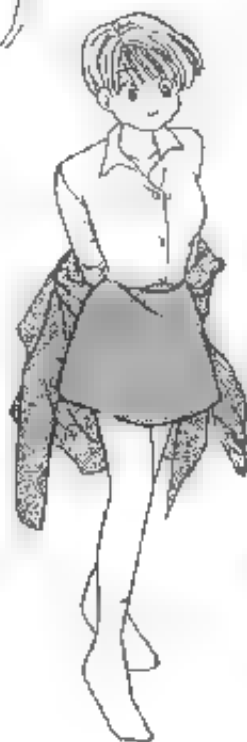
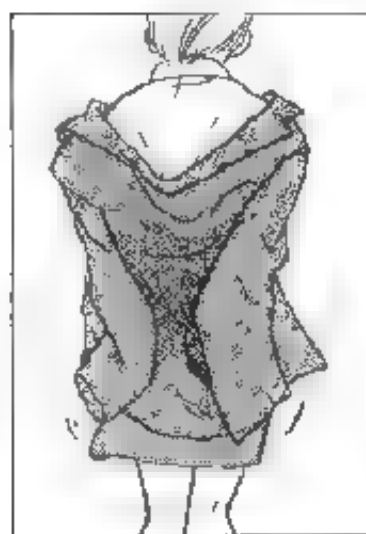


换衣服

脱外衣



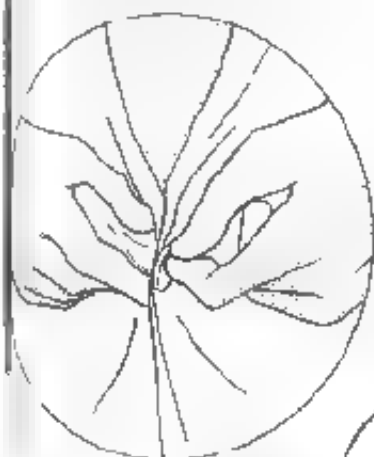
脱袖子时，身
稍微向前倾



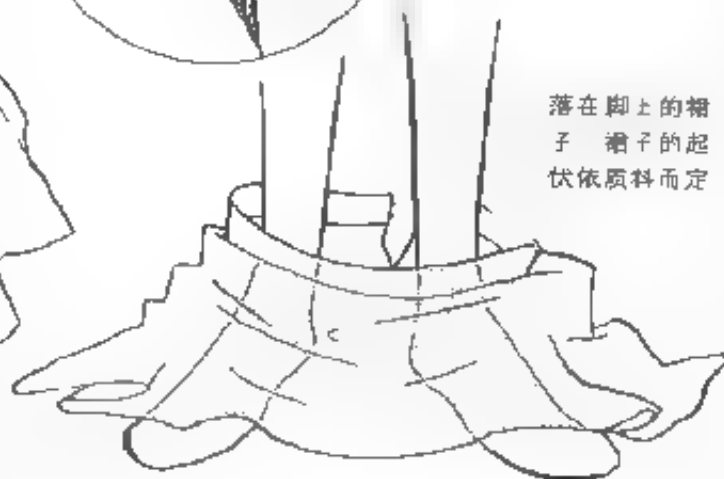
脱衬衣和裙子



改变头部的朝向 双腿分开 看起来会很性感



落在脚上的裙子 裙子的起伏依质料而定



穿T恤



脱一



●女孩穿衣服时
是从上面开始穿起



没把握时 可以画透视图来作对



圆领的T恤 如
果不先袖出手
臂就脱不了。
用衣服的皱褶
来表现隐藏在
衣服里的手



穿牛仔裤

牛仔裤的质地厚而硬
褶皱的隆起也要加大



画上裤子侧面的缝线
赋予牛仔裤以真实感

浴衣

浴衣是简单版的和服。因为它构造简单朴实，多少该画点图案上去。



浴衣下摆会
长出许多



裹在身上



拉起衣领直到
露出双脚

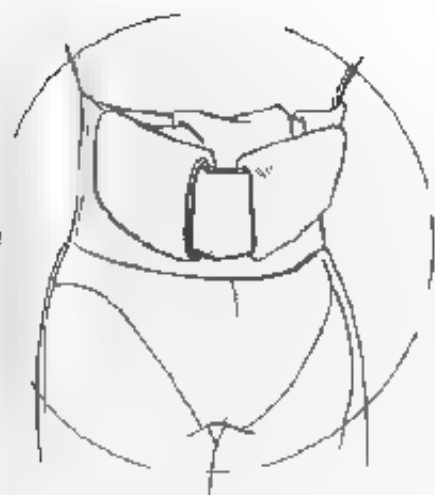


伸直手臂，垂下的
衣袖刚好到肚脐

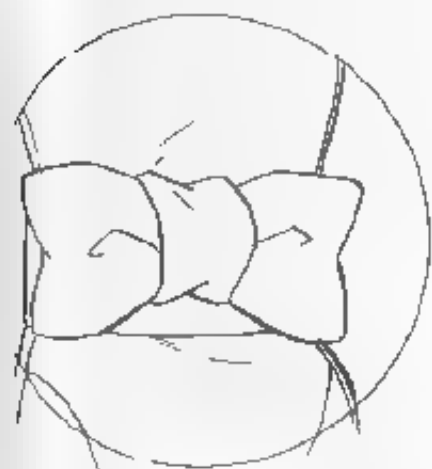
折起的部分会
稍露出腰带



多配图案



臀部和腰带的比例宽度

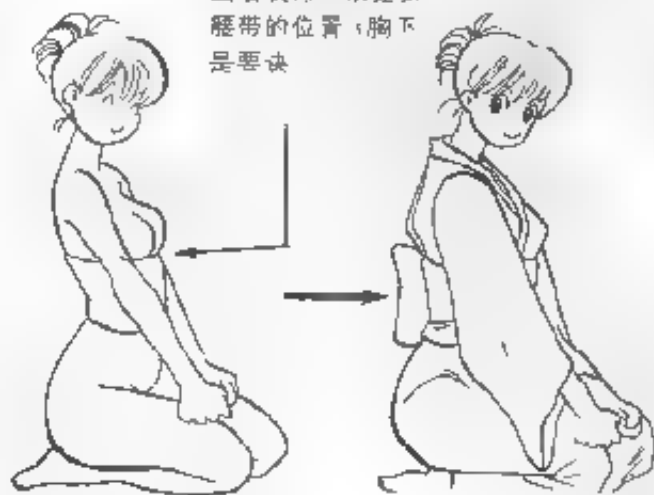


作装饰
的发夹



露出脖子是魅
力的表现

画浴衣时 确定好
腰带的位胃, 胸下
是要夹



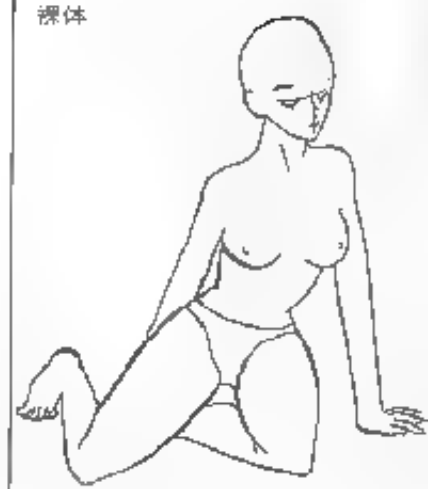


雪白的大腿从浴衣中伸出。这是在江户时代已有的表现手法

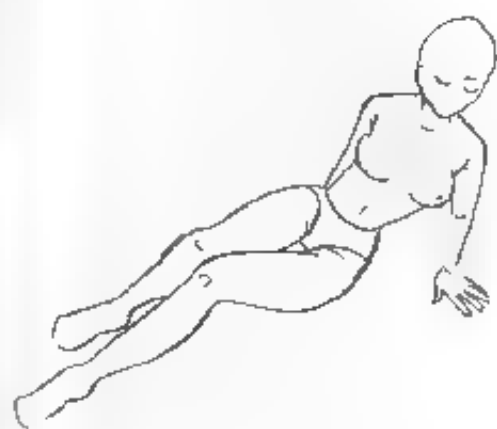




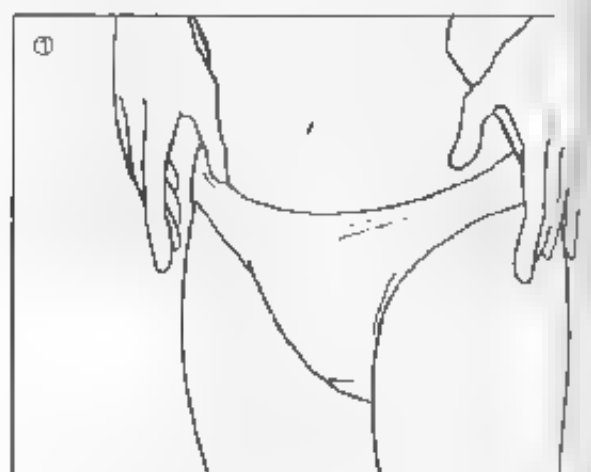
裸体



草图



脱衣（入浴时）



用手卡住内裤两侧



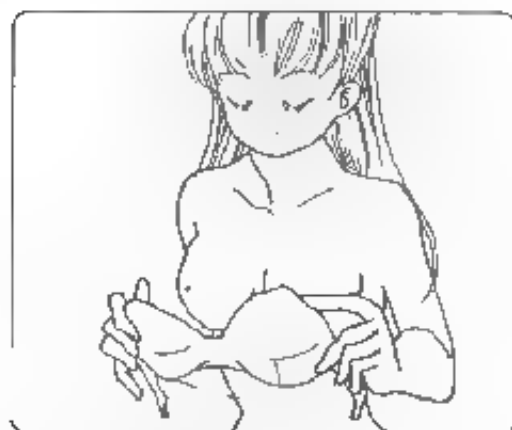
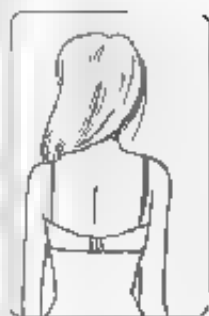
脱下内裤 这时身体会稍向前倾



抽压脚



脱胸衣



如果胸衣没有肩带 这样就算脱完了



解胸衣扣



如果胸衣是有肩带的



再把胳膊抽出



胸衣扣位于前面时

入浴时的头发

毛巾质地的头箍

塑料质地的浴帽



入浴场面・浸浴和淋浴

浸在浴缸里

入浴场面有多种描绘技巧，如水中表现、水外表现、水蒸气、洗汗等。



仔细地描绘胸部的
水面线和汗等



用曲线划分水上与水下
人体的分界

水面以上的部分用 较实的线
表现 水中部分用较细的线
并画出摇曳不定的感觉



使用白色颜料会很方便



透过水蒸气见到的人体和物
体 用虚线或细线描绘



水蒸气的轮廓线要比
身体的线条更明显



镜子里的影像大略地用细线描
绘 细微的水滴可以省略



画被水蒸气盖着的
物体 轮廓要用斜
线 曲线 弯线等
描绘 以表现出模
糊感。这样 实体
与虚幻部分会对比
鲜明 有真实感

湿了的头发容易反射光线 要有意
识地加上白色部分 反光的地方



描绘大大小小的小水滴



乱掉一些轮廓线，可以表现出水势和水蒸气存在

画莲蓬头喷出的水，除了用直线外，还要混入舒缓的曲线，营造出柔和的感觉

莲蓬头的水流是收敛线，可以设想在莲蓬头上端有无数条线相交于一点



流下的水滴和汗要顺着身体的曲线来描绘

裹浴巾

盘在头上



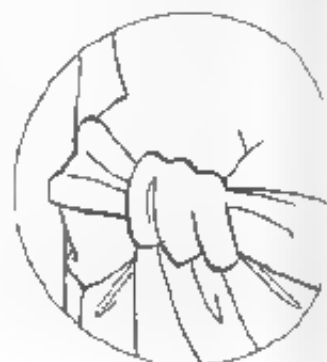
裹在身上



画些逸出的发丝
可以增加韵味

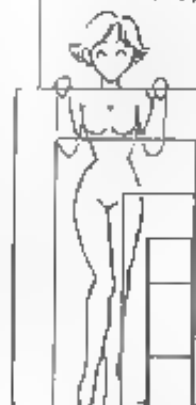


折在外侧 毛巾便
不容易掉下来



毛巾有多种尺码

浴巾 像裙子般 大毛巾



大毛巾
浴巾
运动毛巾
手巾
面巾
方巾

运动毛巾
条不够裹住
身体



只够卷住下身



裹毛巾
的方法



手巾
欲隐欲现

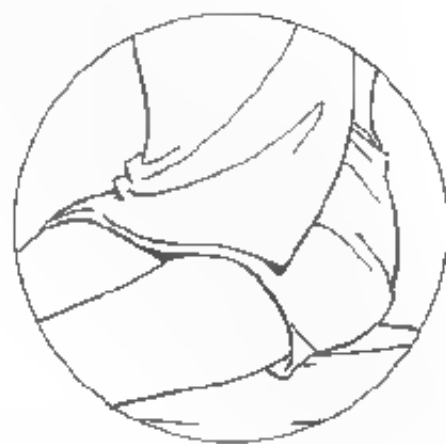


手巾的裹法

小方巾



刚出浴的样子



美女出浴图



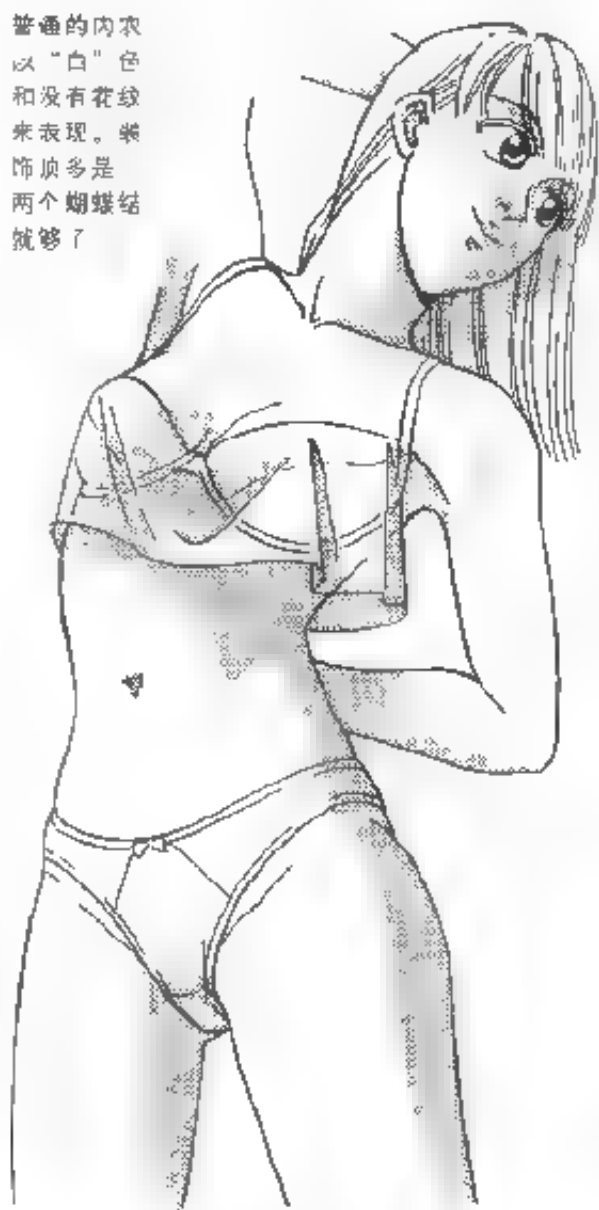
毛巾质地柔软而厚 即使坐下来 臀部的形状
也不会清楚显现。这是漫画独有的表现方法

穿上内衣

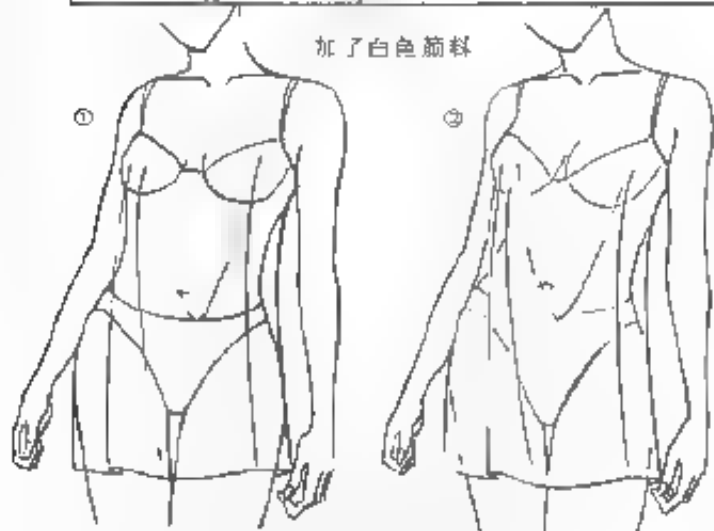
普通的内衣



普通的内衣以“白”色和没有花纹来表现。装饰顶多是两个蝴蝶结就够了。



加了白色筋料



透明的内衣 要表现出其透明度。被衣服褶皱遮住的身体轮廓线 要用白色颜料粉遮去一点。

要表现出内衣的感觉 幼细的皱褶是很重要的 要根据身体的凹凸来画

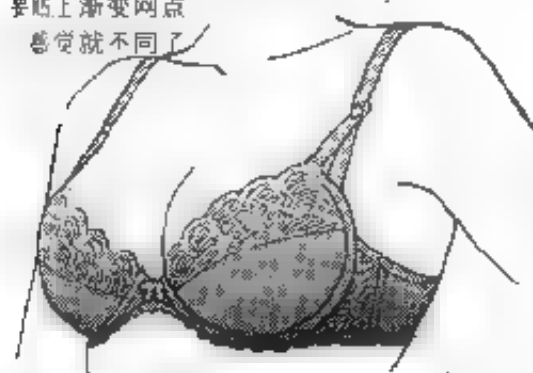


内裤后面微凹的部分 漫画手法通常是以线来表现

华丽的内衣



要贴上渐变网点
感觉就不同了



简单地描绘花边的步骤



勾出整体的形状 图案通常是玫瑰和叶子等



②用钢笔描 注意线条的均匀性



③按需要贴上网点纸

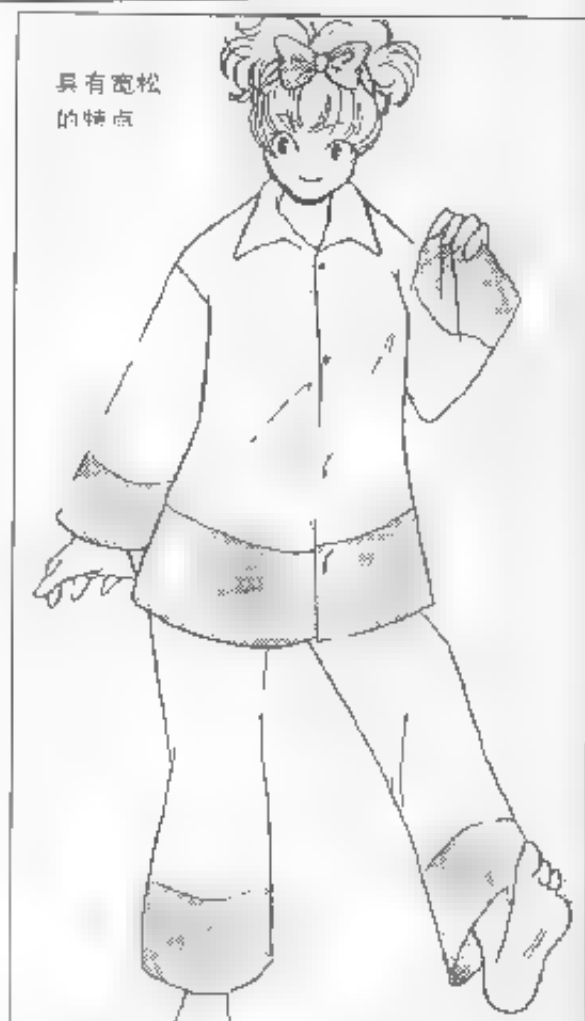
睡觉时……

睡衣和睡袍

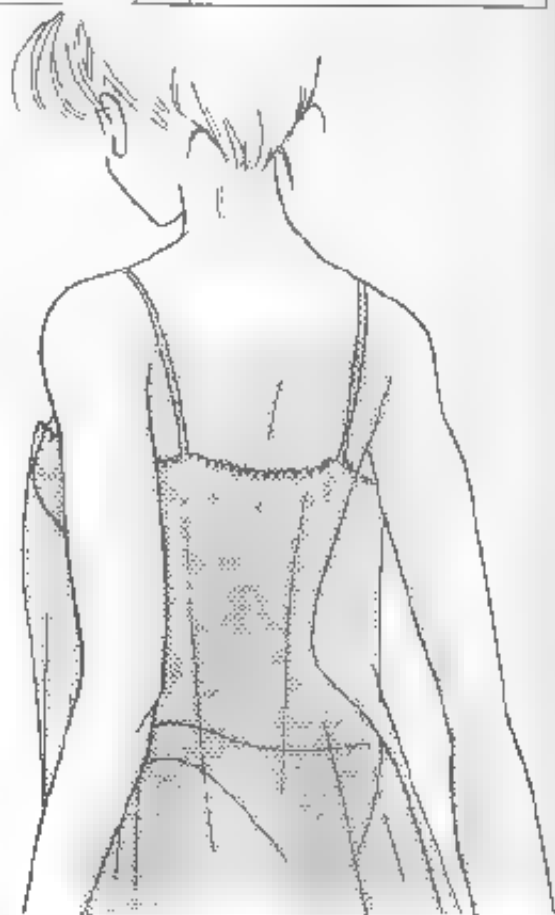
睡衣种类多种多样，总之是要画出宽松肥大的感觉。



具有宽松的特点



睡袍和睡裙的画法差不多



宽大的T恤

在画法上下功夫可以显出本看不到的腰肢。



按照领口宽度 可以露出一点胸脯用来渲染



一般是线条呈圆筒状

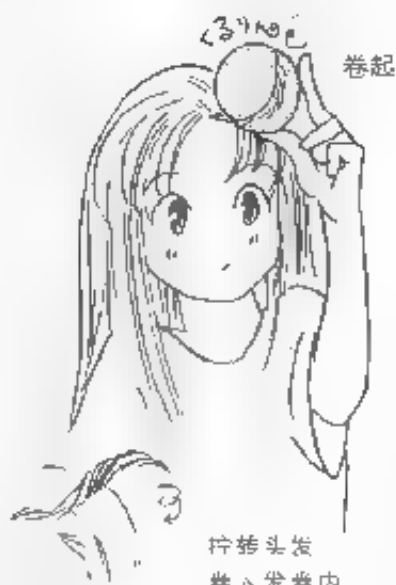
睡觉时的头发



当海绵材质做的球形发卷



把头发夹在壁面



拧转头发
卷入发卷内



睡觉也不会变形

使用床单的表现效果

裹着床单

腰部和胸部是重点，用
弧线来画。此外，床单的皱
褶不要画得太多。



卷得太多就成了「木乃伊」了



裹住身体之后，余下的
床单可以大胆夸张地勾
勒，美观是最重要的，
可以用眼睛大致目测。





好似穿了一条长裙，有着独特的韵味。再在脚边加上身影的话，整个画面就会更加协调。



①先画裸体



②勾画裹在身上的床单的线条成环状



③以角色为中心，把床单呈放射状展开，会显得很帅气

床单和睡姿



褶皱的方向

画上皱褶



用暗部分表现或田网线 可以增加立体感和真实感



皱褶的线条明显

粗而有力的线条——
体现质地厚硬的床单



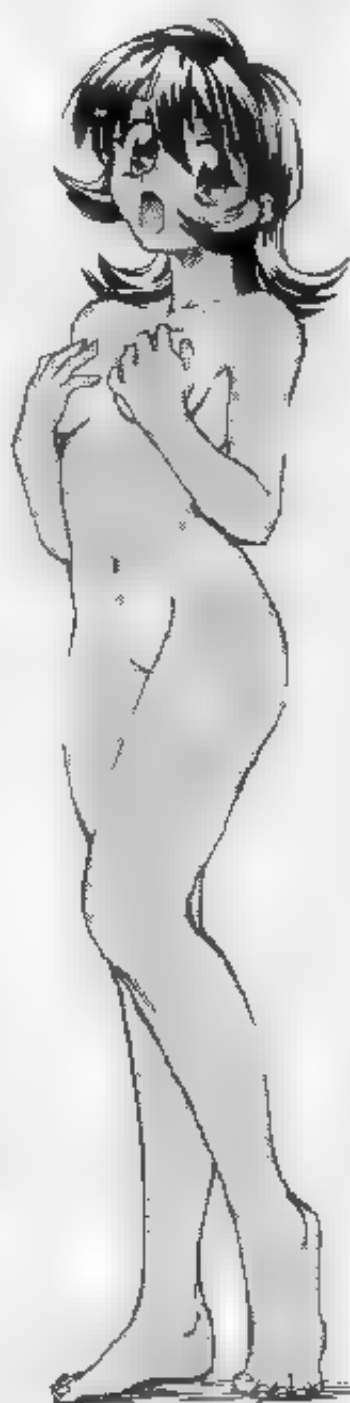
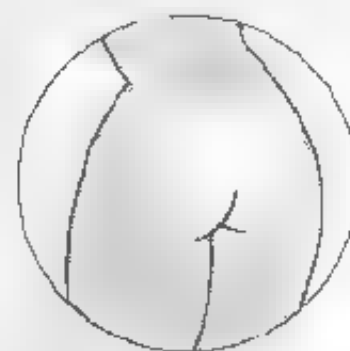
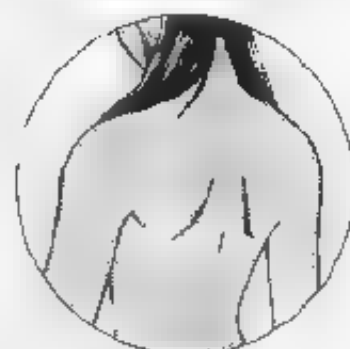
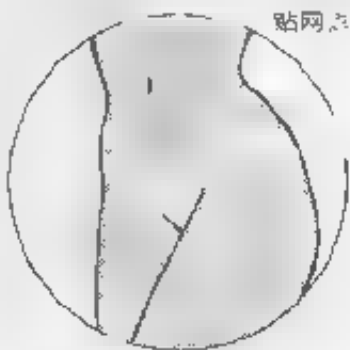
细线 体现质地柔软的床单



日晒



晒黑部分可以用
贴网点纸来表现



步骤



1 贴上网点纸



2 刮去泳衣形状部分

其他的晒黑



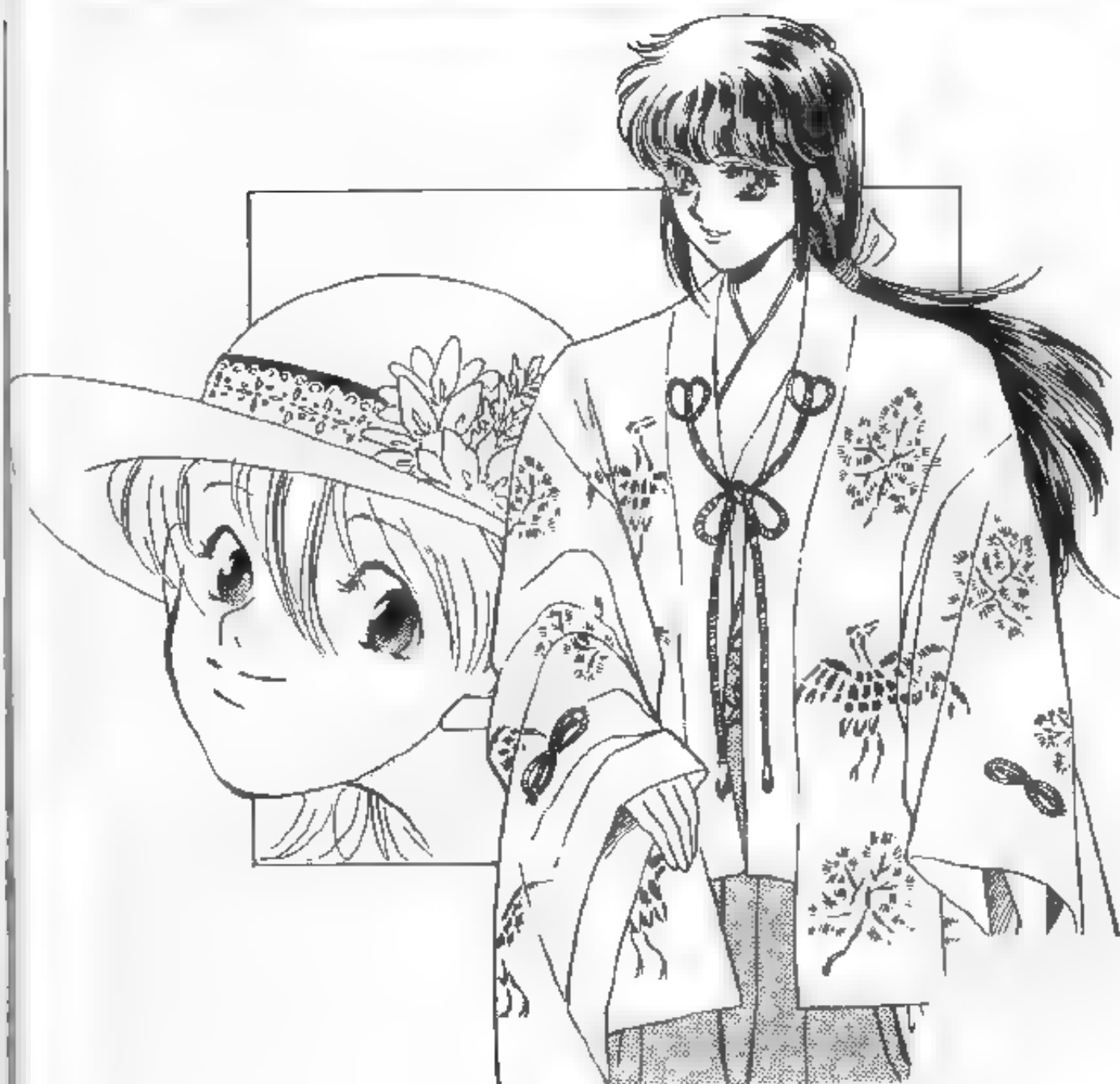
面消雪晒黑



部分晒黑

第4章

世间的美少女

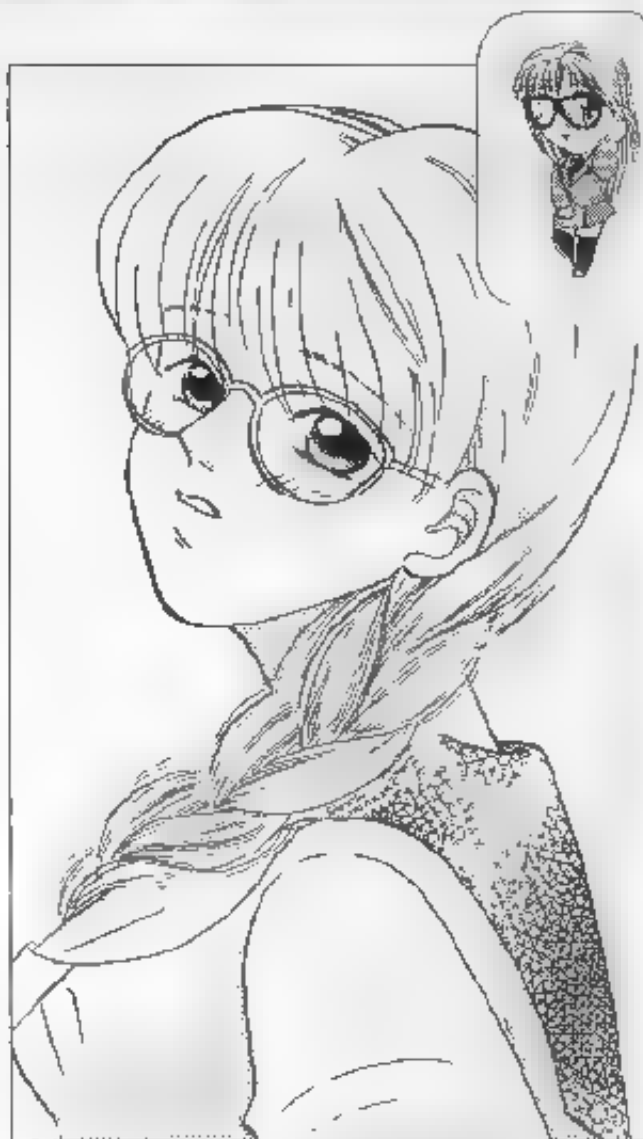


戴眼镜的女孩



未戴眼镜前

各种眼镜给人的印象



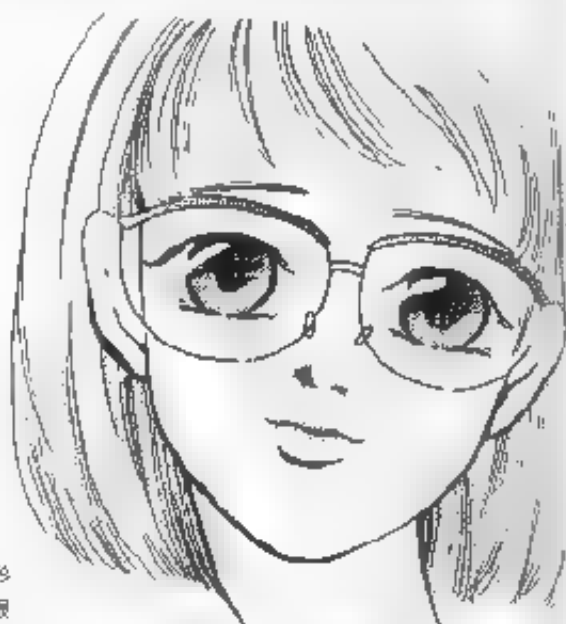
简单画法 1



①画出自己喜欢的面孔和眼镜



②眼镜部分的描线 使用针笔 靠圆形模板和弧线形模板 便可画出清晰的眼镜。转角处则可徒手画



③画好眼镜后 为加深眼睛的轮廓 并增加眼睛毛等方式来完成



眼镜要比脸的宽度
特别设计除外



拉开眼镜腿 戴上眼镜



镜框挡住眉毛

从侧面看去
眼镜像一块板



戴眼镜女孩的漫画画法。
如果在写实派的作品采用
这种画法 只会招来嘲笑。



宽镜腿人眼镜 从侧面
也看不到眼睛

简单画法 2

熟练以后 可以先
画眼镜再画面部器
官 这样会比较快

眼镜片的表現方法



白色 完全反光
不画眼睛

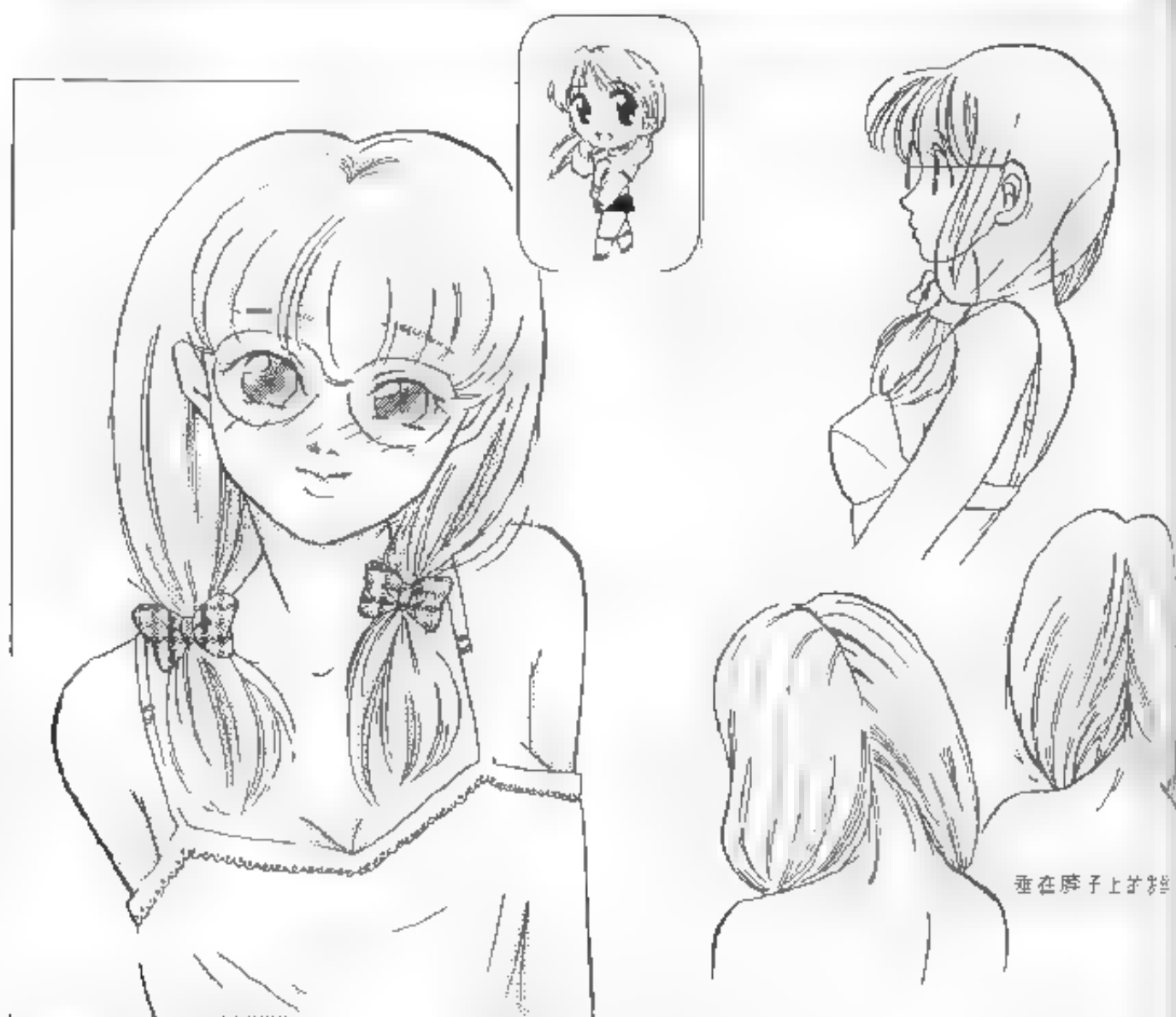


镜片遮盖下的轮廓线 用细线
来画 部分用白色颜料抹掉



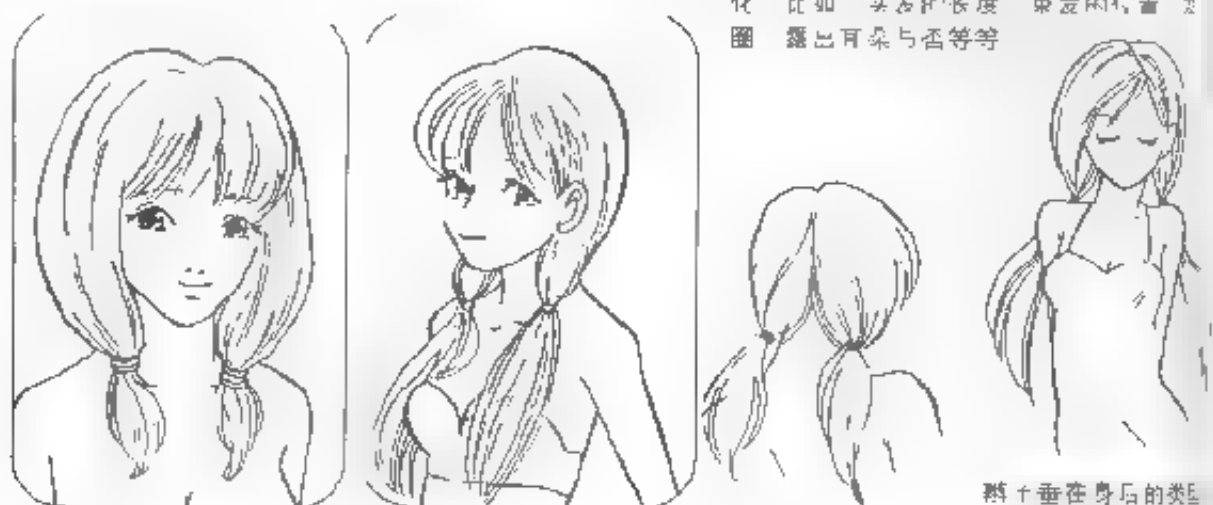
有时 眼镜的轮廓用手绘
而不用 具辅助 这样
作品会更有味道

梳辫子的少女



戴眼睛的类型

垂在脖子上的辫子



遮住耳朵的类型

长发的类型

背影

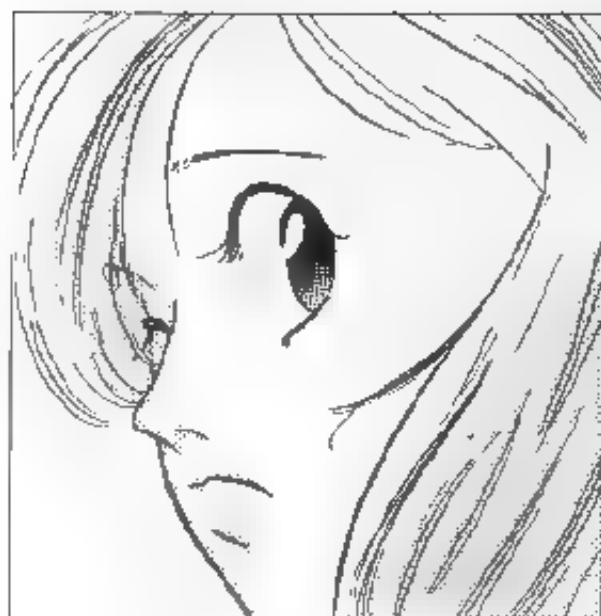
辫子垂在身后的类型



如若掌握不当 披散的
发丝会令角色变成“疲
倦的大婶”要小心



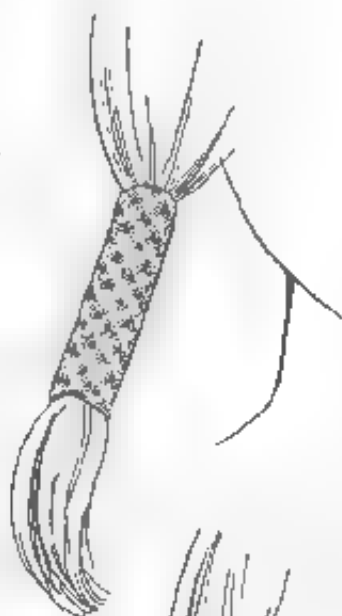
散开的发丝可以显出
天真烂漫的感觉



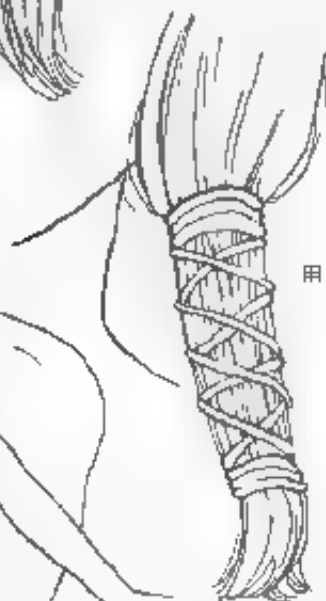
散开的发丝



一股辫



用布卷起
的发束



用绳子束辫



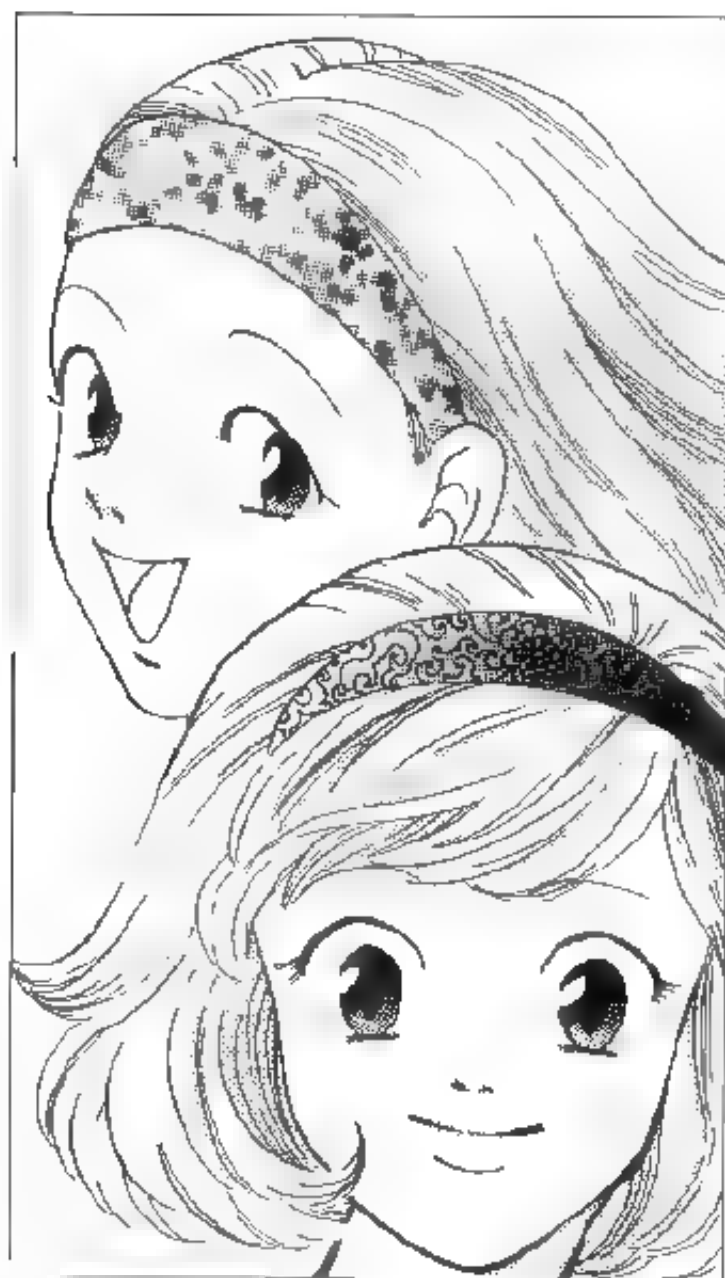
辫子的变化



两束固定
发髻

头箍、头带、蝴蝶结

头箍、头带



固定位置在耳后



有各种不同的形状



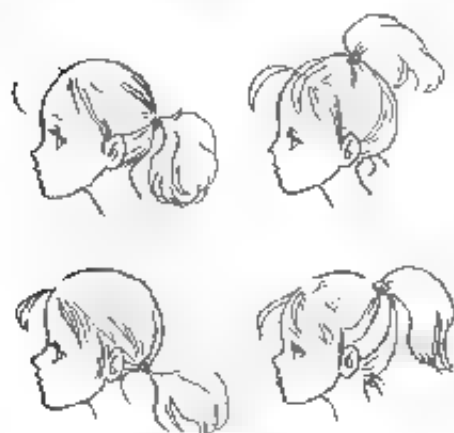
头箍



束在额际的是宽布条或线绳



头箍是由皇冠演变而来的



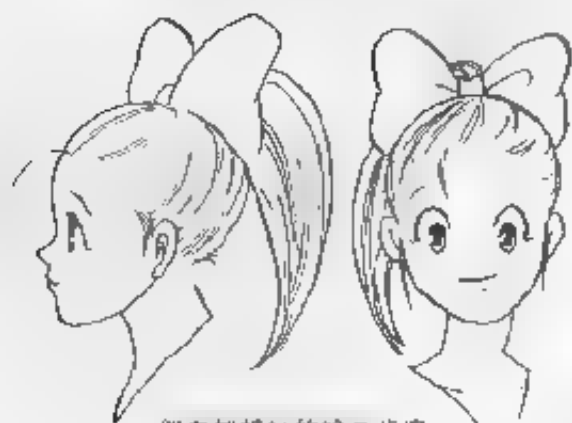
马尾辫的束发位置通常有4处



束起头发

蝴蝶结的画法

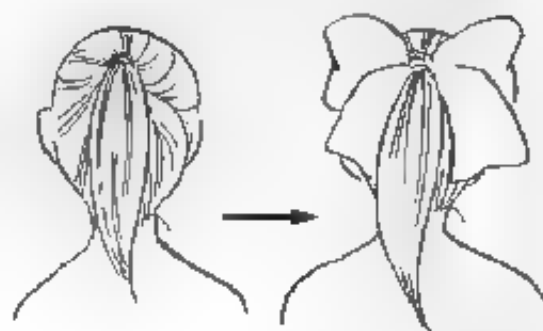
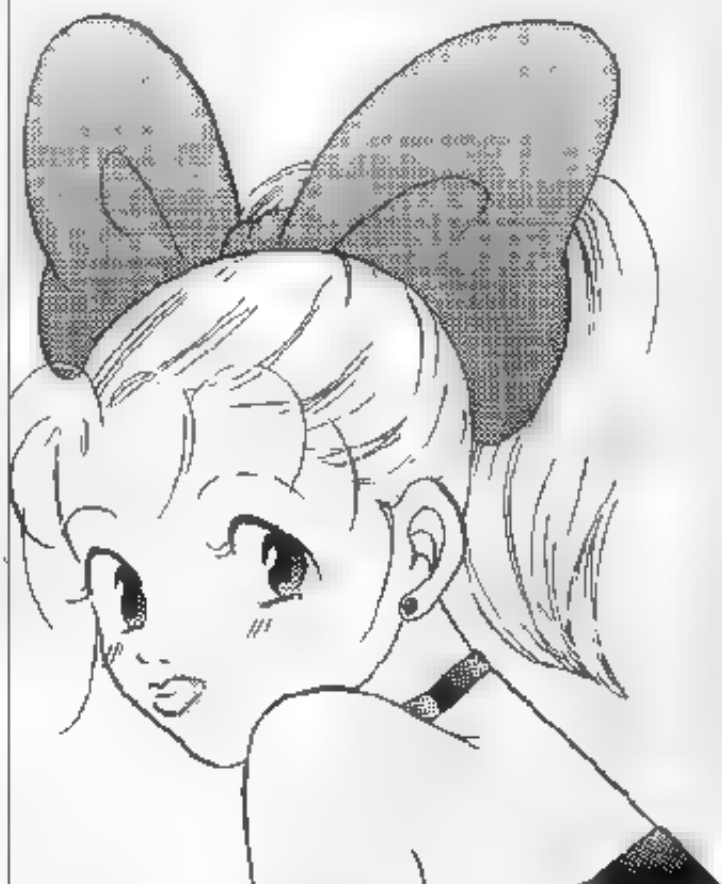
蝴蝶结是束发方法的一种变化。画一条马尾辫可加上蝴蝶结即可



侧面蝴蝶结的绘画步骤



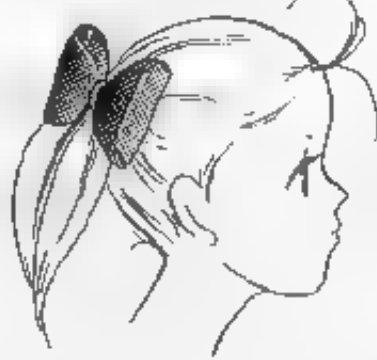
画马尾辫



富于变化的蝴蝶结



粗丝带 束得精巧



蝴蝶结形状的装饰（本身形状已固定夹在头发上即可）



细丝带

戴帽子的女孩



椭圆形画法按帽子的戴法而定

帽子是头部的延伸



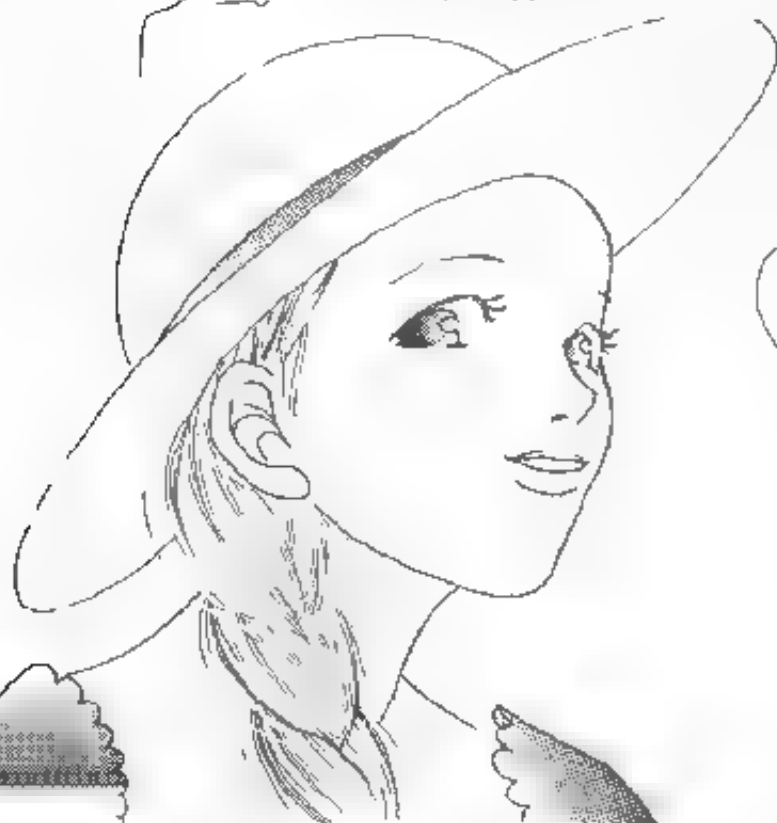
帽沿的部分约比头部大 1 圈



① 清楚地画出头形



② 画上帽子的椭圆形



③ 画帽边



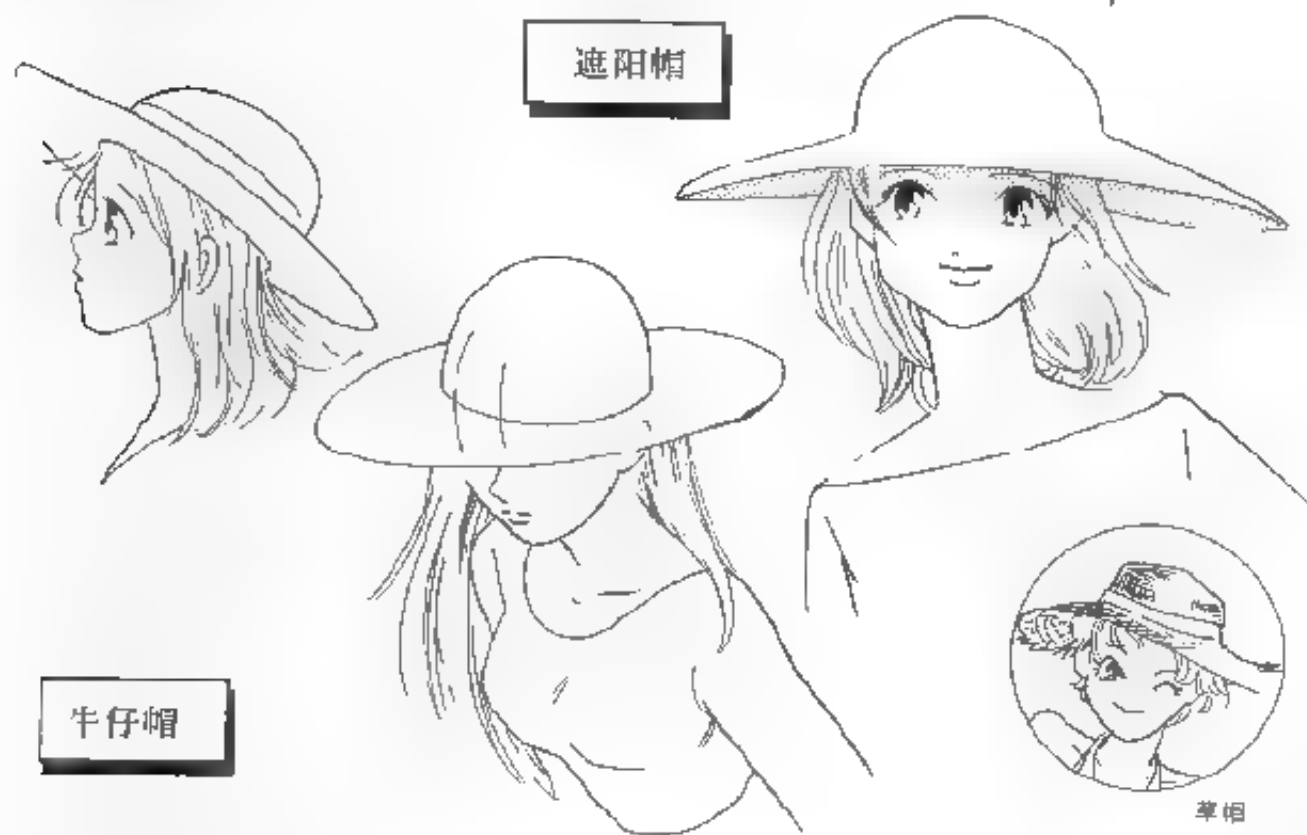
帽边的椭圆形与帽子内部椭圆形角度相同



鸭舌帽



遮阳帽

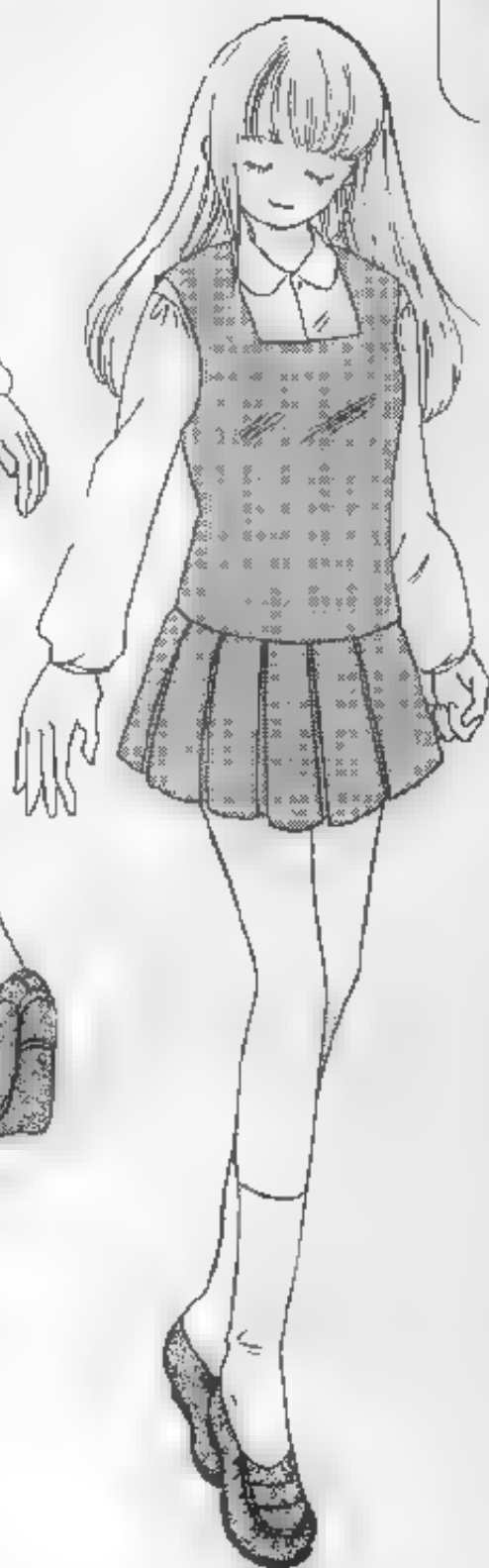


牛仔帽



草帽

制服



— 衣服的线条

— 身体的线条

上半身透视图
用细线画出毛衣的质地

其他具有代表性的制服

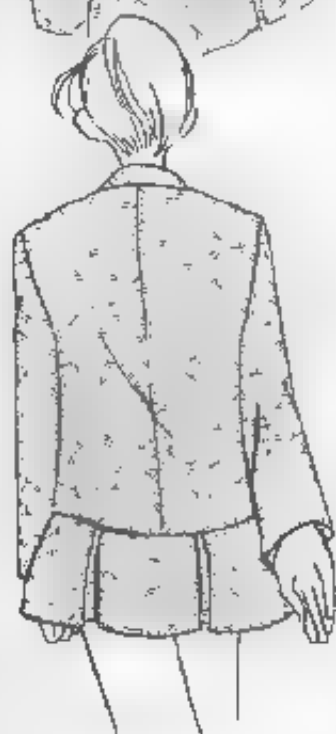
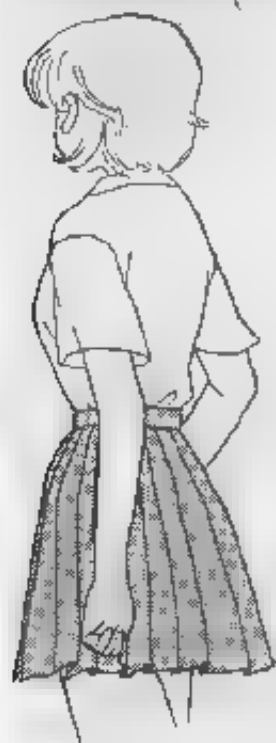
衬衣和半身裙



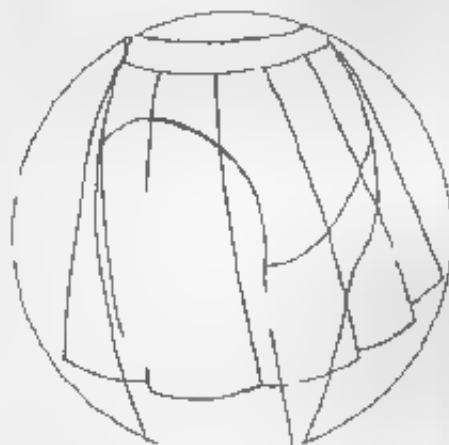
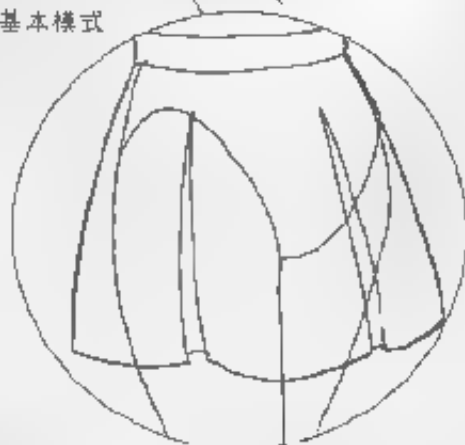
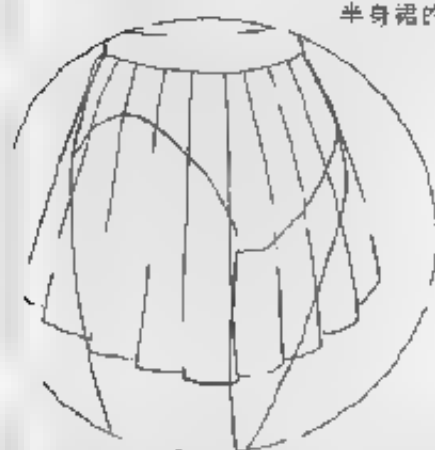
套裙



水手服



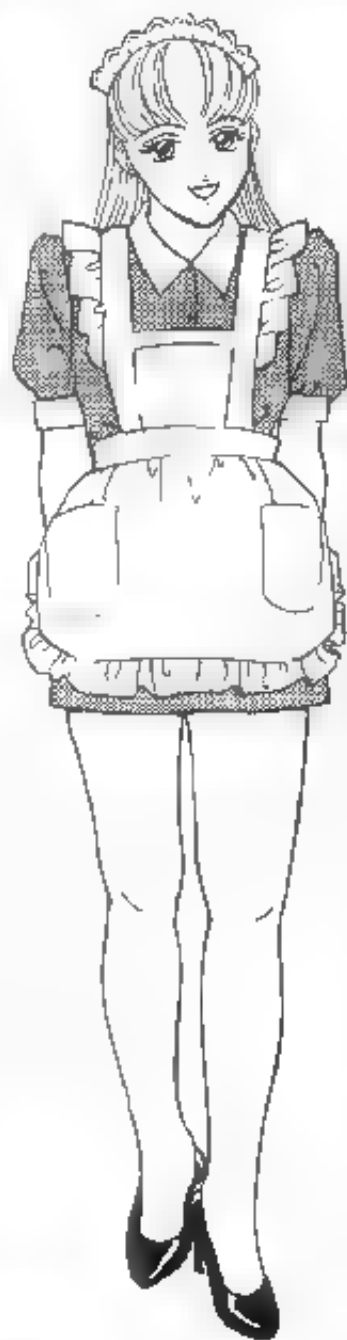
半身裙的基本模式



女佣



在服装的袖口、领口、裙子长度等方面稍作变化，便可设计出风格各不相同的女佣。



西洋风格的女佣

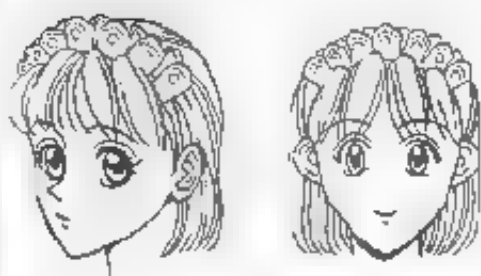


戴头饰

头饰是头箍的 种



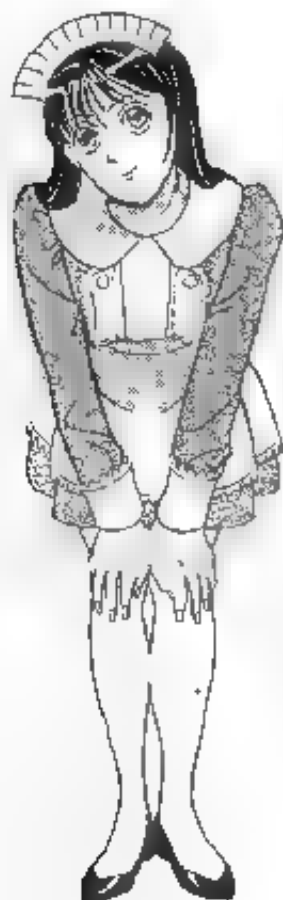
头部周围画上
半椭圆形线条



女偶装扮的构成



穿朴实的连衣裙
是根本



兔女郎



固定在耳朵的后面



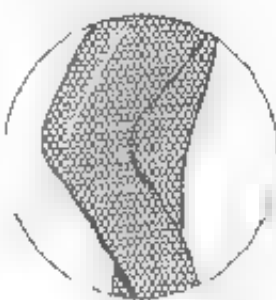
有兔耳朵的头箍



脖子上的蝴蝶结



手腕戴上假袖口



鱼网丝袜贴网点纸



画网丝袜的笔触更均匀



画网丝袜的线一定要画至轮廓线处如有少许画错可以最后修正



兔女郎鞋

兔耳朵有不同的
张开角度

“兔耳朵”根部画
在眼睛正上方

兔耳朵的长度和头部
长度相同或稍长些

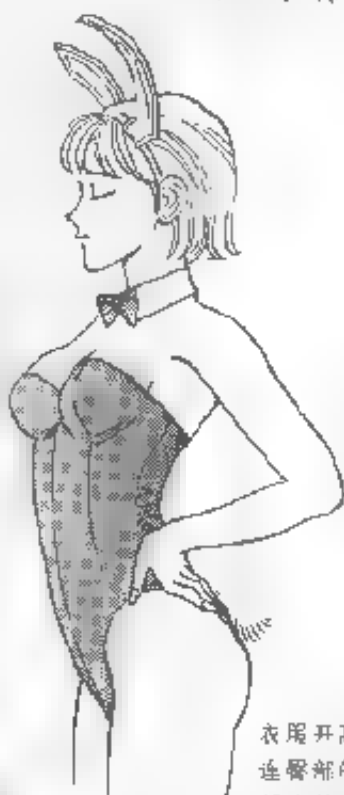
最近出现 一种短耳朵



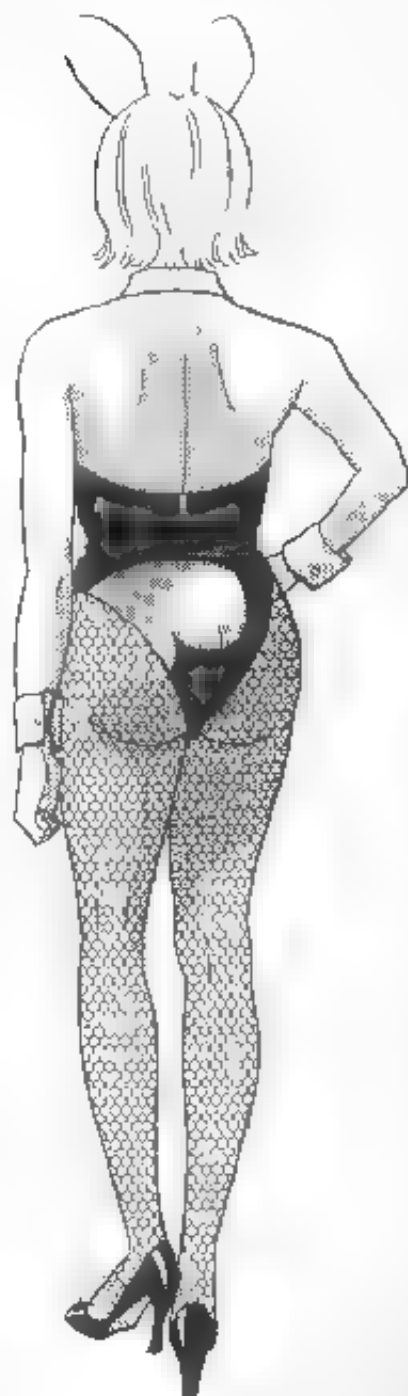
兔女郎服装的胸部



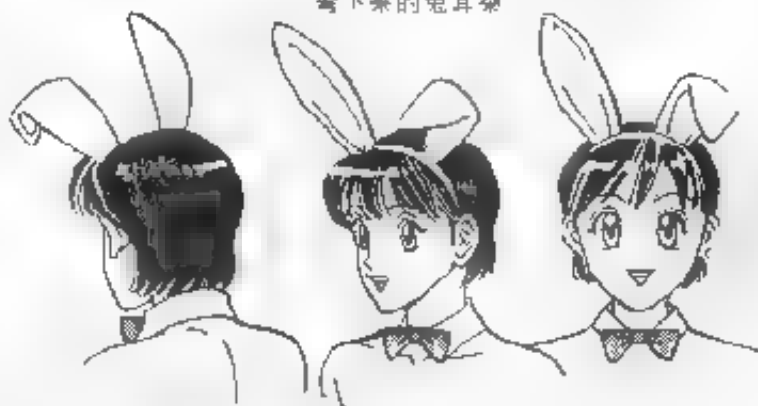
尾巴用细线画
出柔和感觉



衣服开高衩
连臀部的 半
都遮盖不到



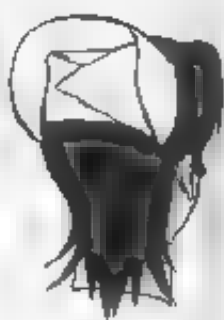
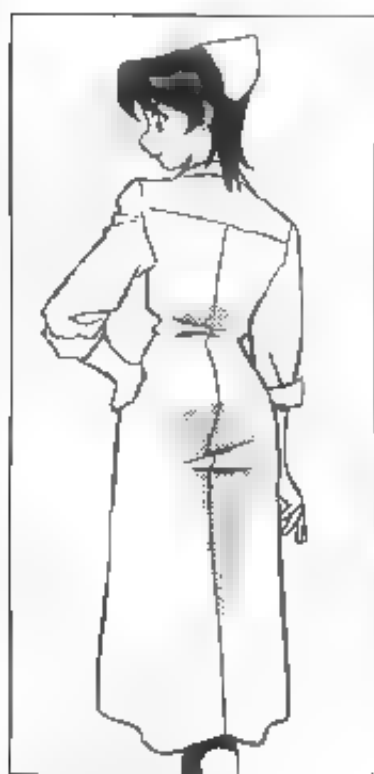
弯下来的兔耳朵



护士

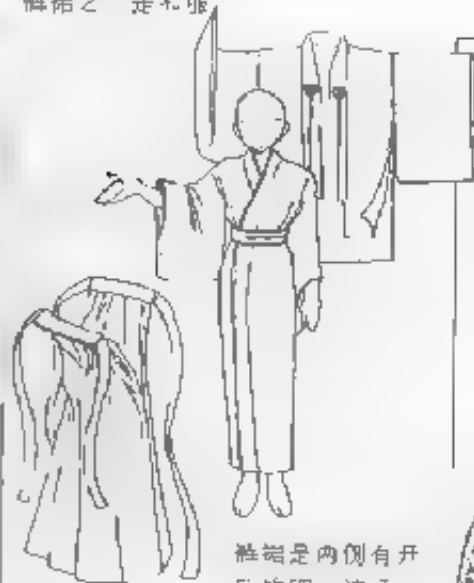
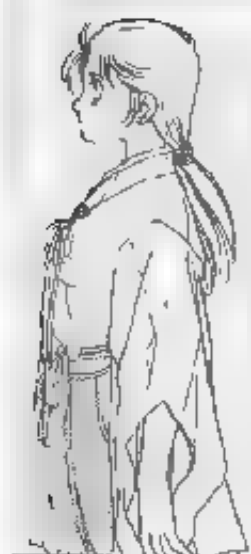


护士帽戴在头中、偏后的地方



女巫

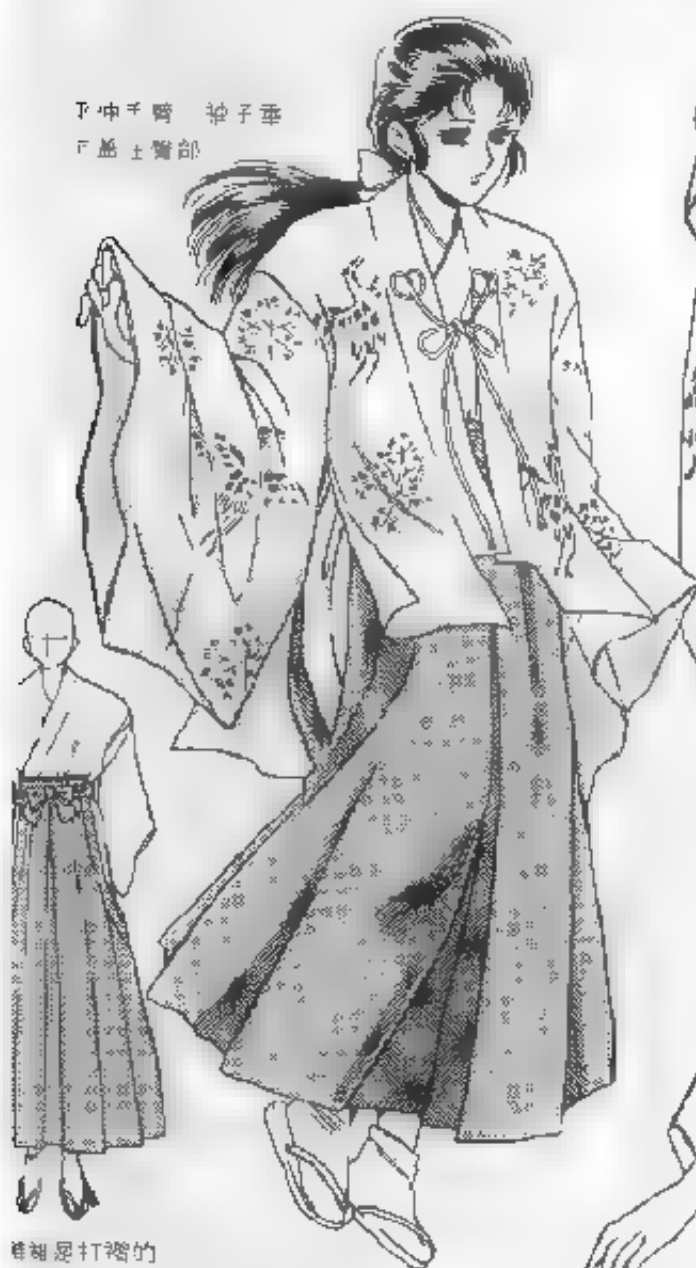
裤裙之 是私服



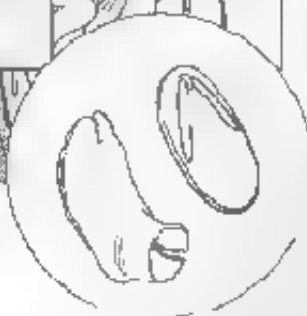
裤裙是两侧有开口的肥大裤子



下冲千鹤 轮子幸
「巫士」部



裤裙是打褶的



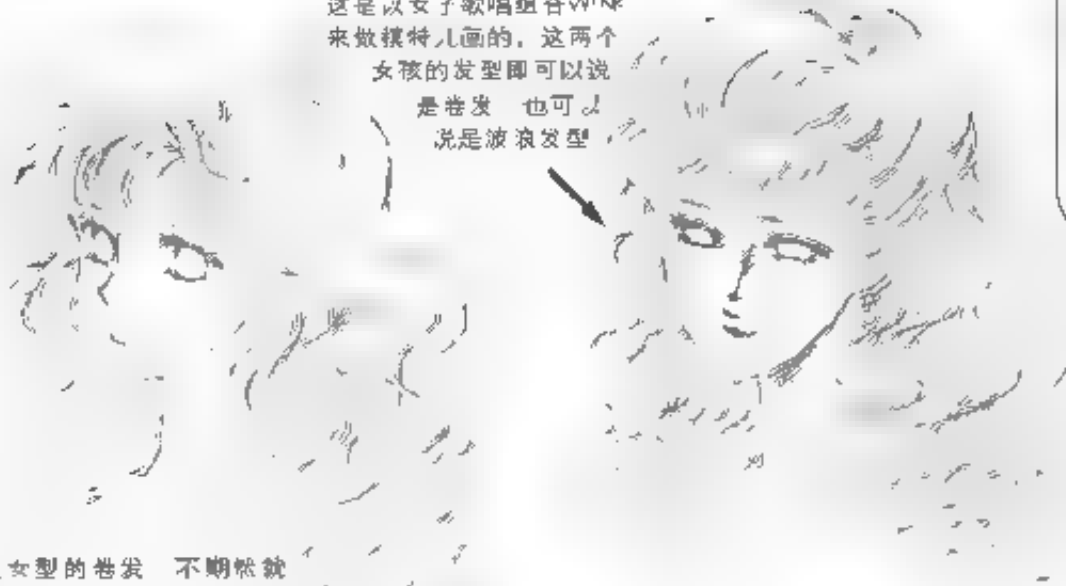
脚上穿的是布袜
子和草鞋



淑女型的美丽卷发



这是以女子歌唱组合WINK
来做模特儿画的。这两个
女孩的发型即可以说
是卷发 也可以
说是波浪发型

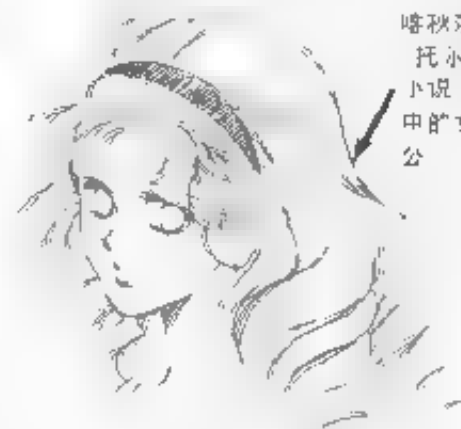
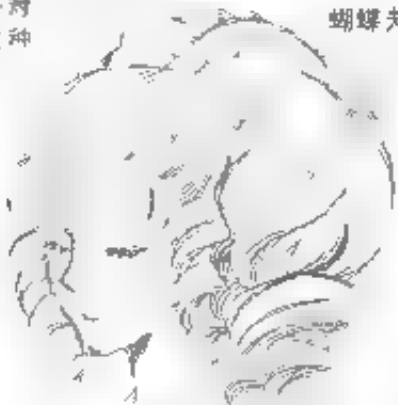


说起淑女型的卷发 不期然就
想起WINK了。但如果换了面
孔和衣服 也许PUFFY (另一对
双人女子组合) 也能给人这种
感觉

波浪发型

蝴蝶夫人

喀秋莎
托尔斯泰的
小说《复活的
公主》中的女王



松浦亚玛

这是把梳筒纵
向卷后形成的
卷发造型

玛丽 安索尼特
「法国路易十六的王妃」

哈哈
哈哈

剪成有层次的
发后做成的
发 也很绝



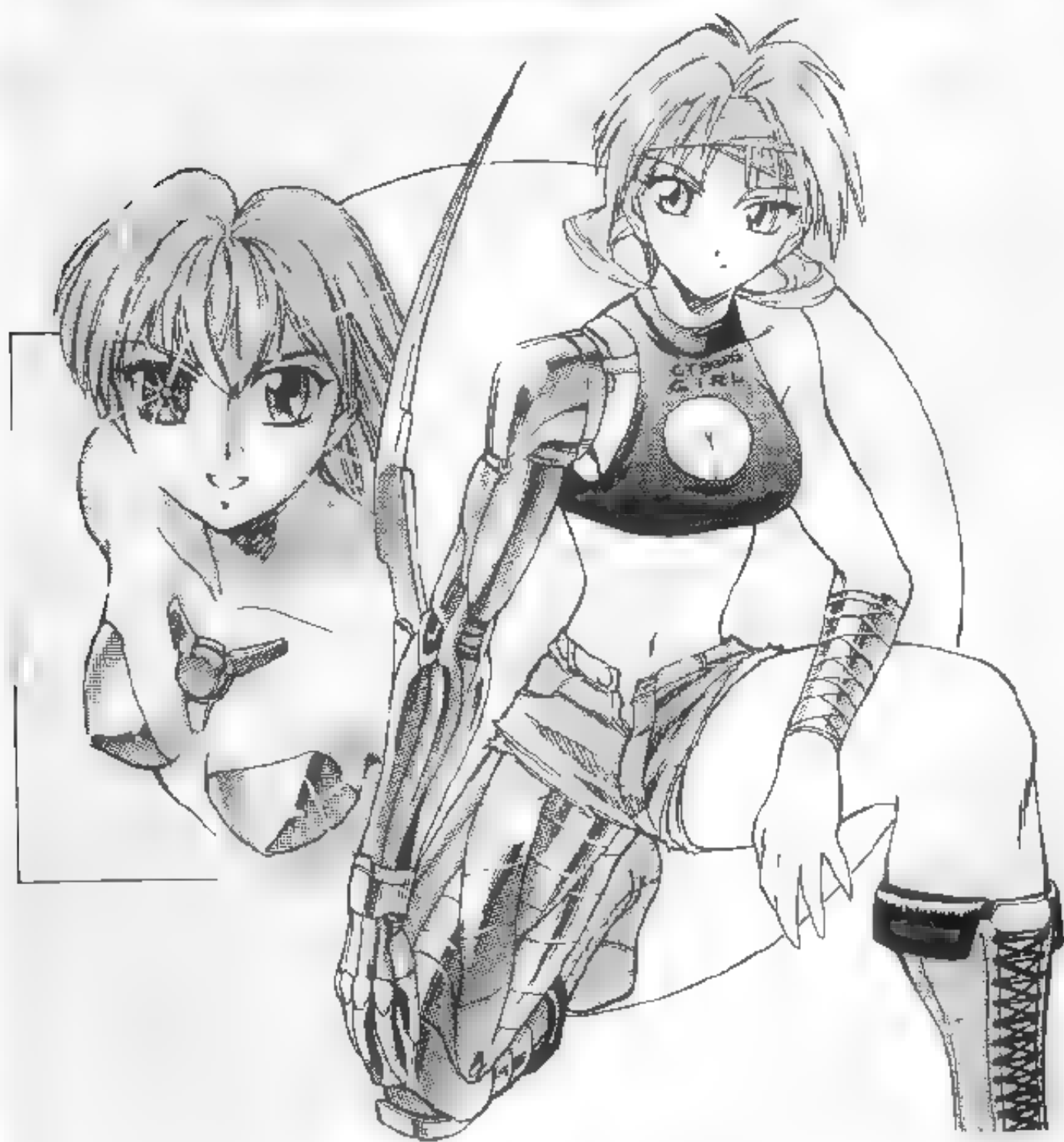
如果变成卷发就是这个样子
在头顶后方把一些头发束起
就带出了淑女的味道

俗称的淑女发型就
是这个样子喽



第5章

异界少女



猫女郎

猫的动作



连手足也猫化的类型



妖怪或次人类的感觉通过眼睛来表现



猫脸



没有眉毛

各种猫耳族



4只耳朵



不同的猫女郎

虎纹或虎纹
应用在身体上的
纹或服装

達羅精 给人敏锐的感觉



掌握真猫的毛和耳朵特征
活用于角色设计



波斯猫 毛多而蓬松

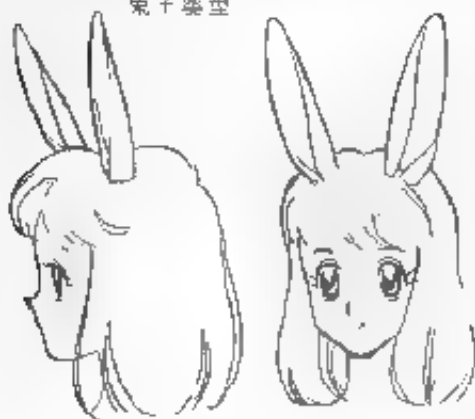
野兽少女

长耳朵的不同部位

耳朵

野兽少女的特征是有动物的耳朵和尾巴。

兔子类型



人类类型



同是猫耳朵 也会因与头部的对比大小等的相异而给人不同的感觉



角度 动作不同 所画的形状也会不同。学会这点 就能表现出少女心情以及造型等的多种变化

鹿 驴及其他



圆形 熊 鼠 狸



扁形 狗 狐 猪



简单的耳朵画法



在头上画圆形
标出耳朵的位置



在圆形上画出
耳朵形状



中间的线决定耳朵的朝向



向后

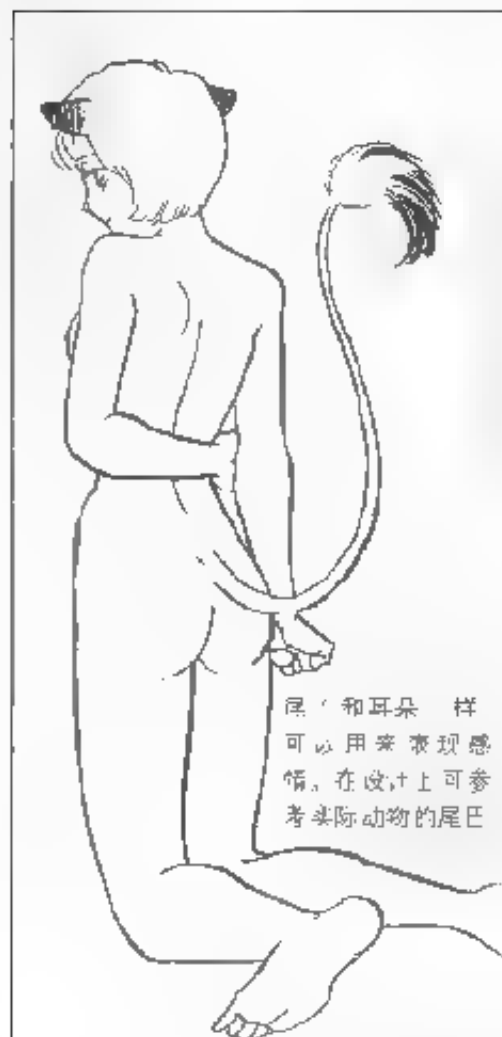
向前

横向

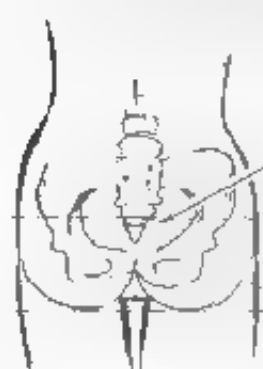


耳朵的朝向可自由改变

如果人的尾巴单纯是尾骨的延续 画出来并不会太好
好看 还是应该优先考虑自己喜好的画法



尾巴和耳朵一样
可以用来表现感情。
在设计上可参考
实际动物的尾巴



尾骨



尾巴



画者创意出来的尾巴



符合逻辑的尾巴



松鼠女

猫女

松毛狗

蜥蜴女



没有人见过真正有尾巴的
少女 所以 可以按照自
己的想象随意地画



基尼的内裤



为尾巴而开的孔



野兽少女穿的有孔内裤



拉练不是在裙侧而是在裙后

野兽少女的内裤



犄角的画法

用角来取代头上的耳朵



可以用线条或网膜
来表现角的质感

有翅膀的少女

马 蝙蝠 昆虫等都是
有翅膀的动物 全部可
以用来作画翅膀的参考



鸟的翅膀



由手臂变化而成的翅膀



蝙蝠女

蝙蝠少女

鸟翅膀的原理

翅膀的骨骼构造
与人的手臂类似

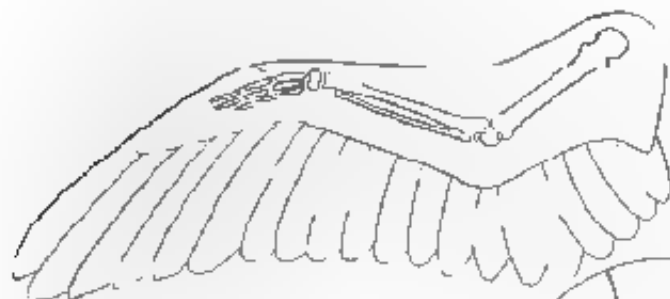


大多按照实际的鸟类骨骼构造来设计，
让翅膀从肩胛骨长出来

翼尖

中翼

根翼



翅膀的长度是手臂的两倍 与
身高等大

有尾巴的样子



丘比特
爱神型



取代耳朵

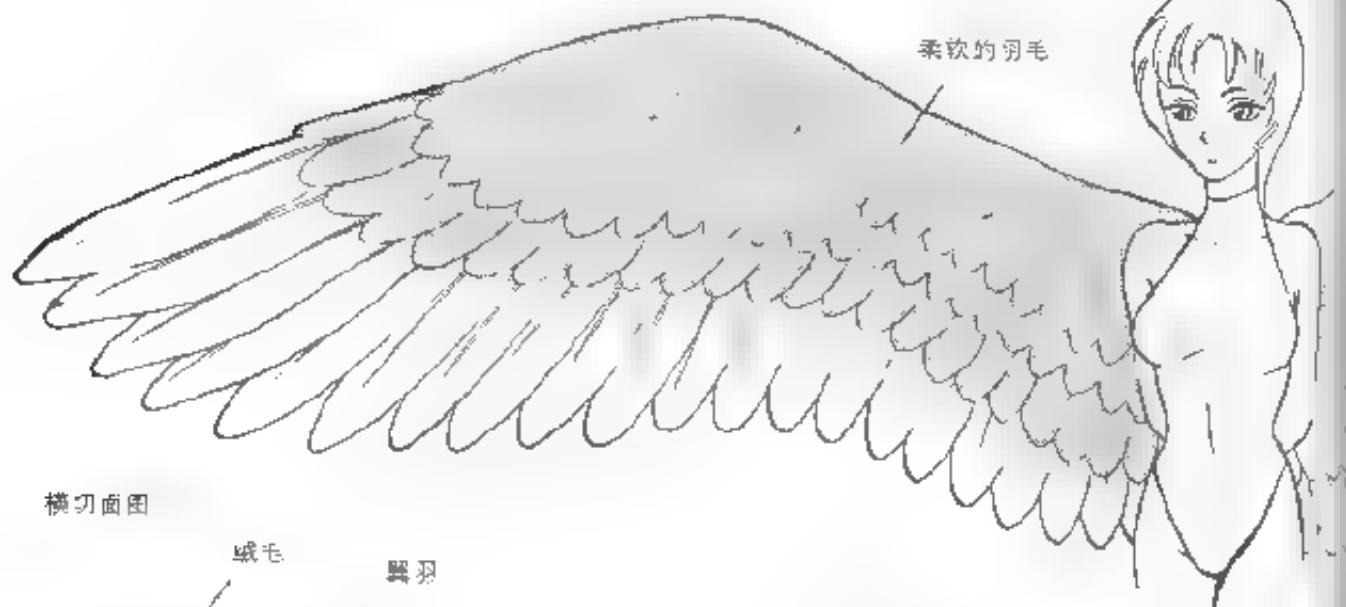


翅膀的表与里

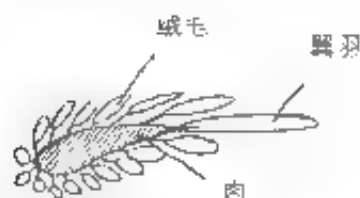


偏向翼+的部分羽毛较长

柔软的羽毛



横切面图



从构造上来看 长羽是
像是被短羽毛包裹着 像



外侧看起来像瓦片般重叠

收起翅膀

翅膀收起的方法不同 形象也不同



使用时扩大型



两节型 漫画 美术派！



写实派的翅膀展开时的画法



节型 和真实的鸟类一样



美人鱼

在美人鱼下半身的画法上注入创意的活力。



耳朵、头部

头发大多是长而卷曲

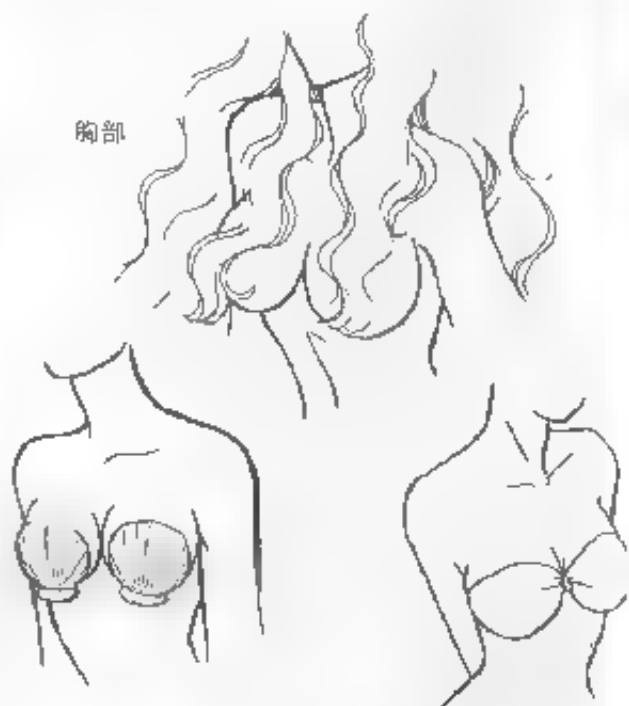


精灵型的大耳朵



耳朵变化成鱼鳍

胸部



下半身、鱼鳞形成的起点

鱼鳞从腰部开始形成 下半身完全是鱼形



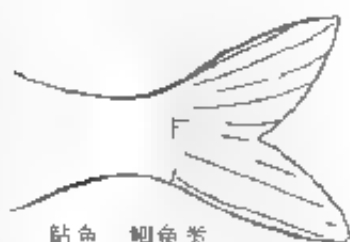
鱼鳞从叶脉开始形成



鱼鳞从腰部中央开始生长



尾巴的不同形状



鲇鱼 鲫鱼类



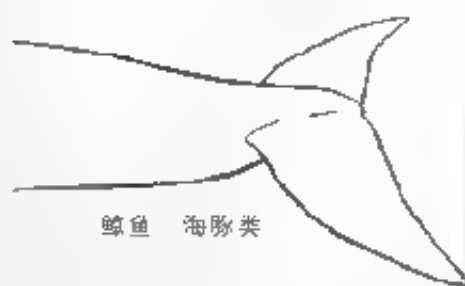
鲷鱼 鲳鱼类



鲑鱼 泥鳅类



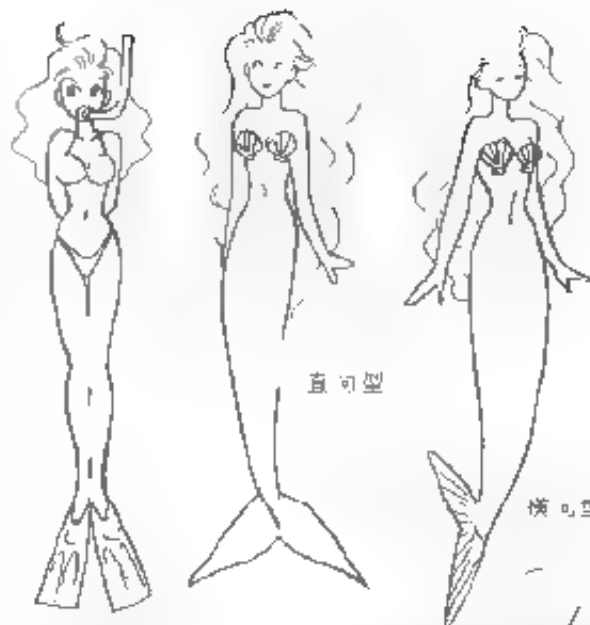
鲛鱼 旗鱼类



鲸鱼 海豚类

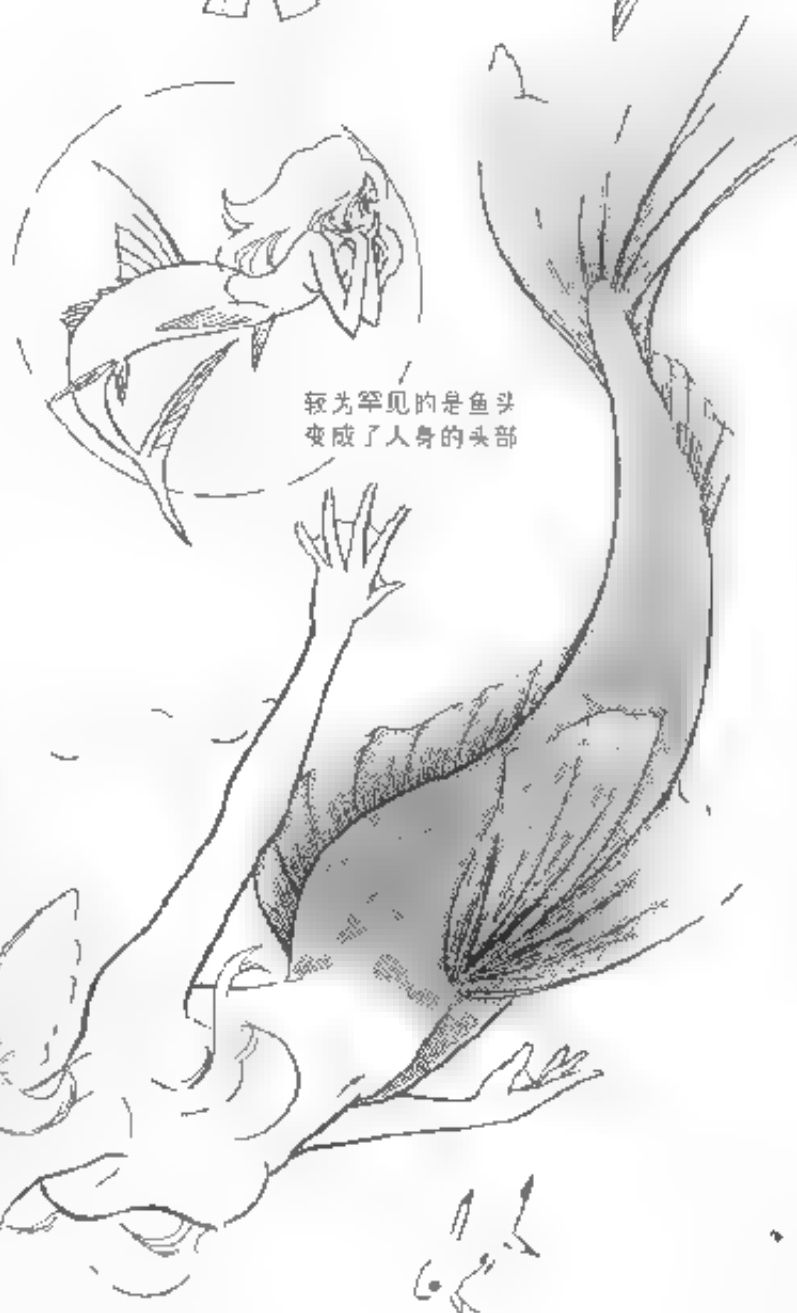
尾巴的画法

可以想象是人类的下半身变成鱼的形状 所以到尾巴末端为止的长度是可腿的长度差不多的



直勾型

横勾型



较为罕见的是鱼头变成了人身的头部



精灵

尖耳朵

基本上是人类的耳朵变大了

基本特征是尖耳朵和昆虫的翅膀。



人耳朵型



耳朵型



横向型

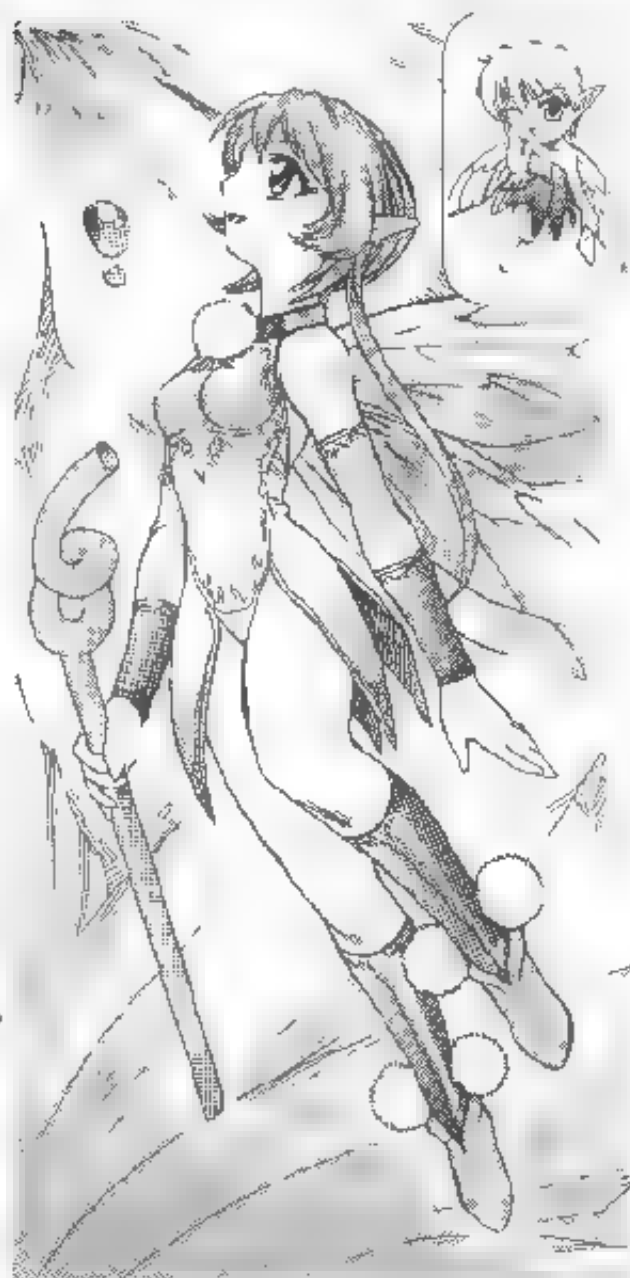


横向型 大

横向耳朵的感情表现



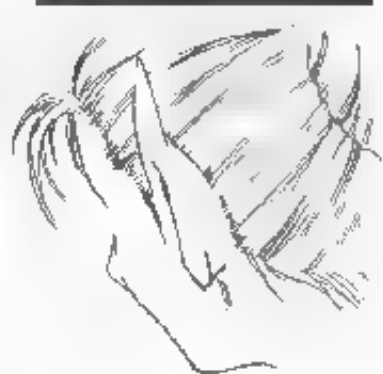
横向型的耳朵 可以想象为普通耳朵横向生长而成



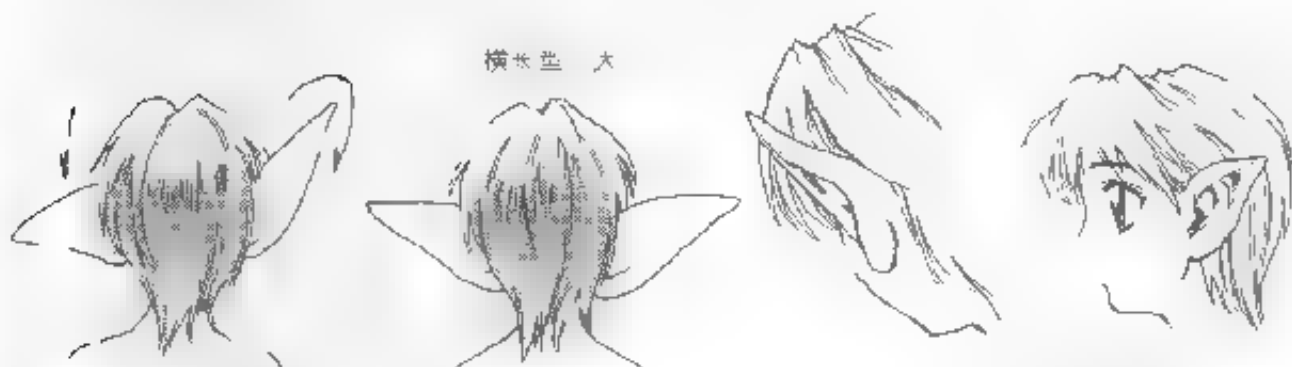
普通的尖耳朵



尖耳朵的形态



各种设计



可以自由自在地活动啦

小精灵的翅膀

精灵或蝴蝶类翅膀的少女
多有4只翅膀



交叉型的翅膀



蝴蝶形



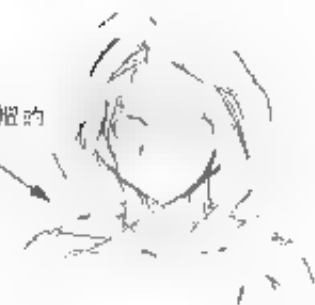
兜帽和斗篷

有兜帽和斗篷的画法



① 决定人物的轮廓

设定兜帽的固定法



② 画时要考虑到头发的存在 把兜帽画大两圈左右



比实际的肩宽画大一点会更帅气

兜帽和斗篷可以说是块被折合的布。以涂黑和加斜线的方法，表现出其真实感。



斗篷的飘逸更容易展现空间和气氛

兜帽斗篷的固定



在 处固定 无领



在 处固定 有领

根据时代而各有不同



领口处卷起



最基本的方法

完全隐密的形态



露出 边手臂 只戴上兜帽的半身像

脱下兜帽的状态



斗篷飘逸别有风格 下摆破烂的斗篷也有其例

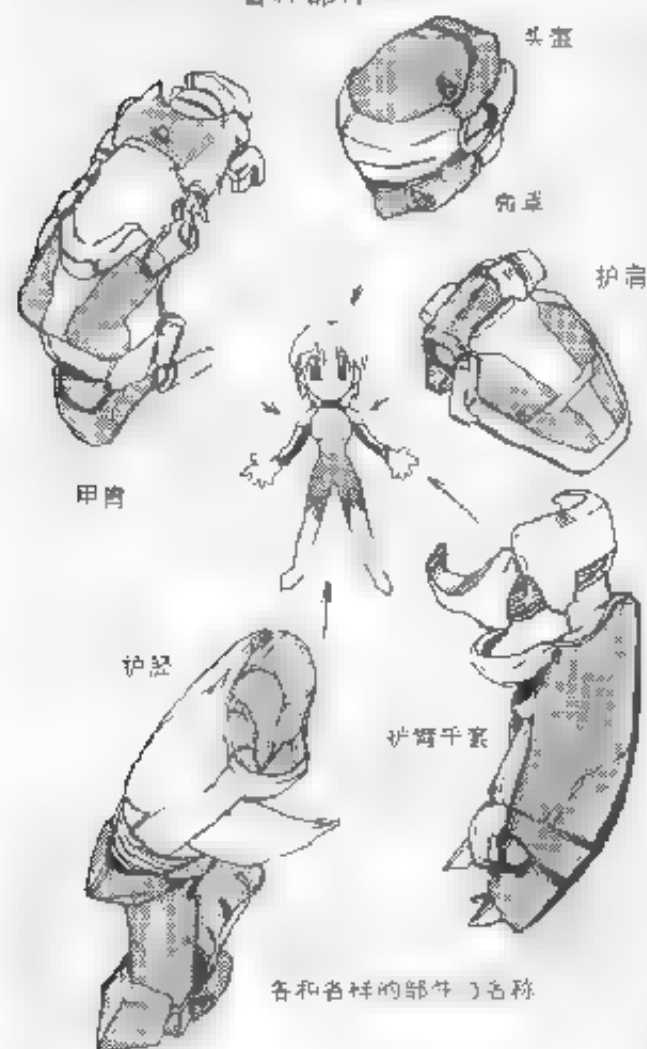
有帽的斗篷分为微微触及地面和拖在地上两种



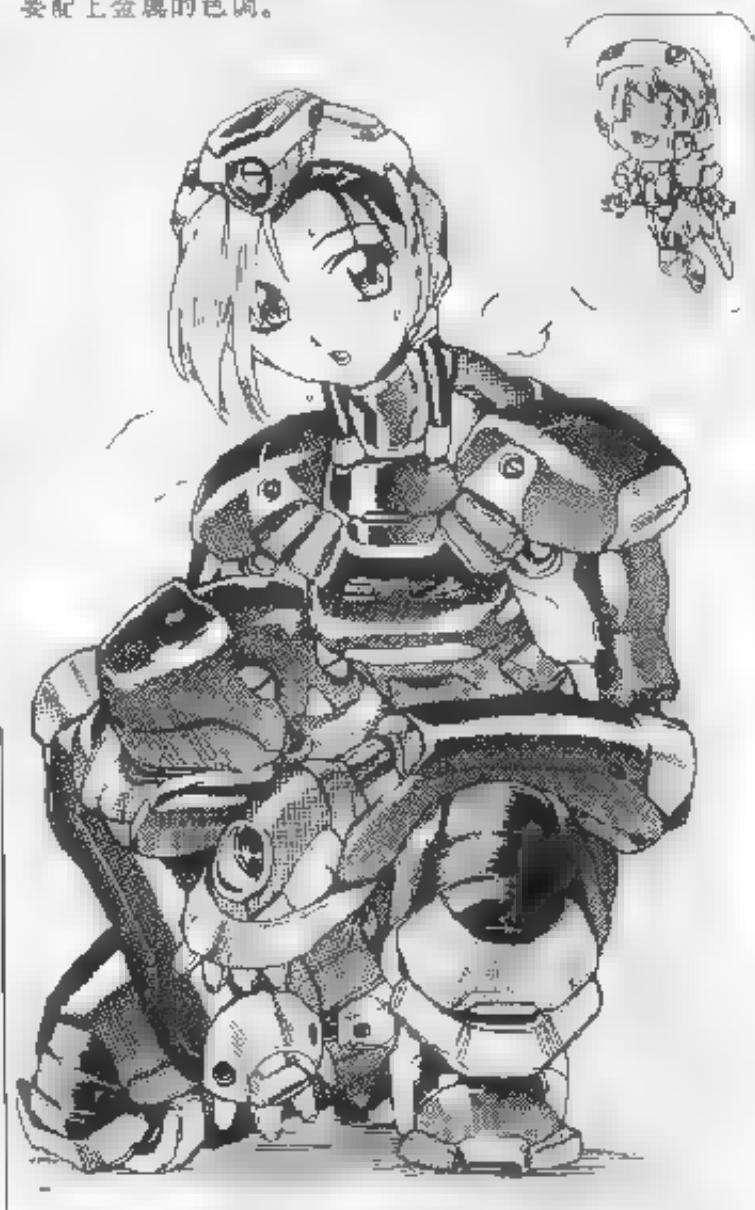
动力胄甲

各种部件

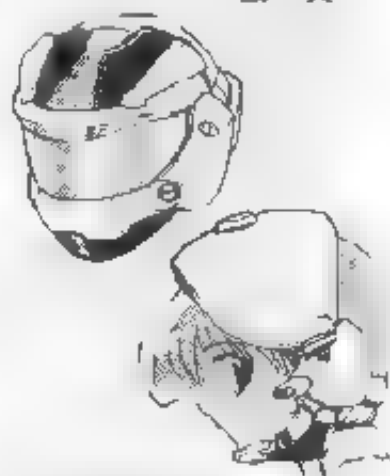
动力胄甲是强化了的盔甲，浑身透露着机械的气息，要配上金属的色调。



各种各样的部件(名称)



盔甲类

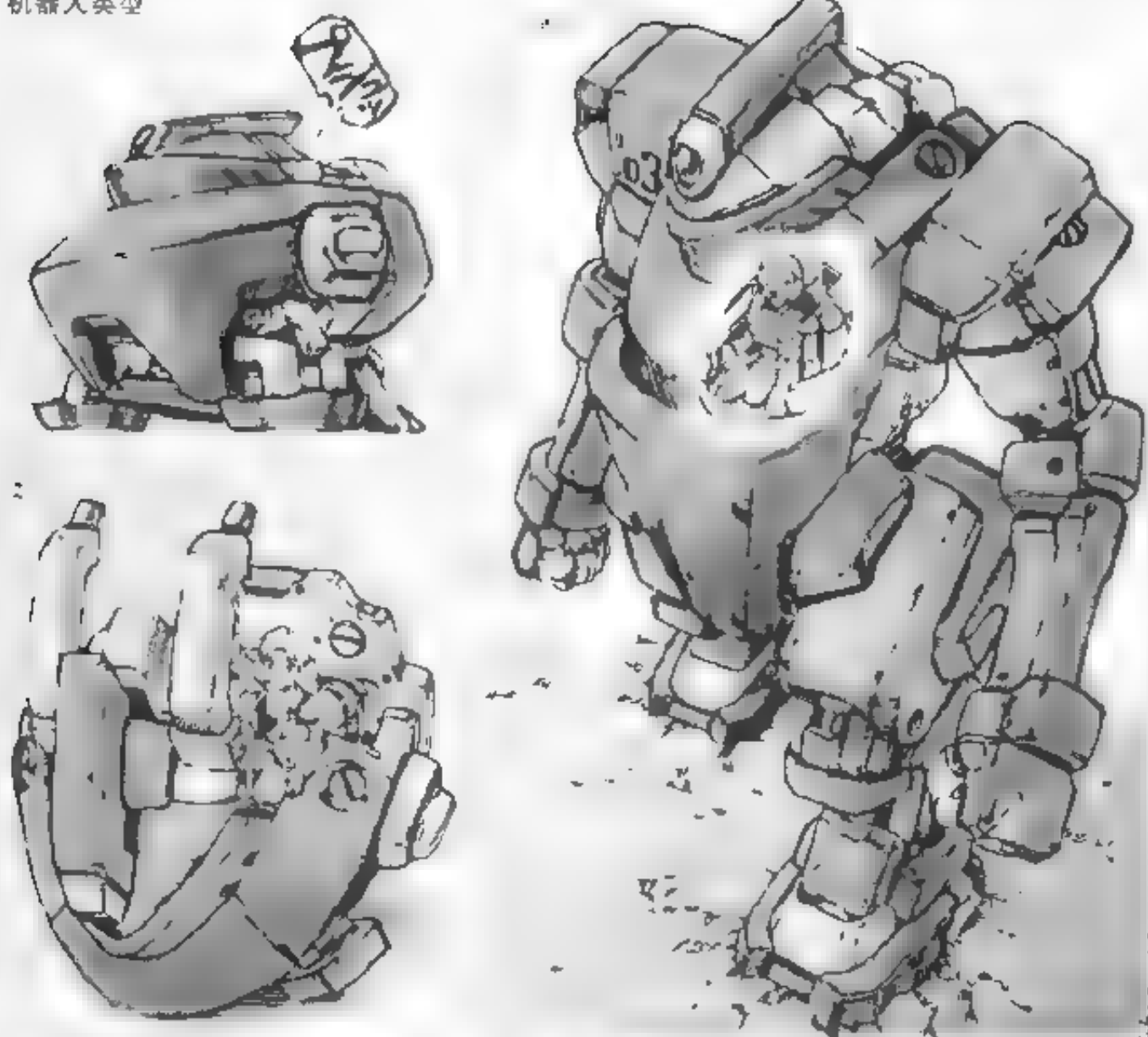


最近常有采用缓冲液体、微细电磁波涂层等，不少也设定里面是真空的。

在着装之前，要先穿上功能内衣，这件衣服の設定也很重要。

如今像是盔甲部的头盔，可参考摩托车头盔或战斗机头盔。

机器人类型

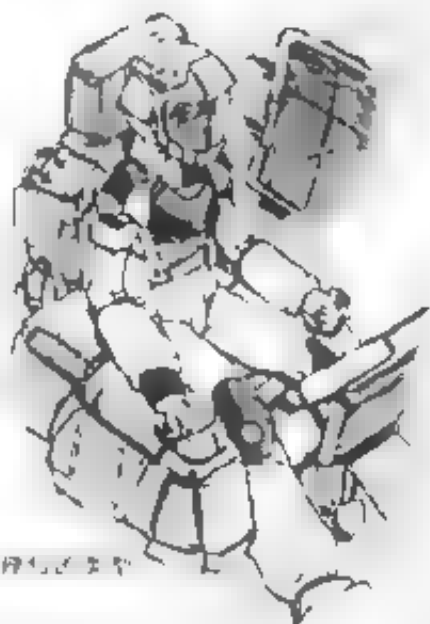


不同的操纵形态

后入墙，
类型



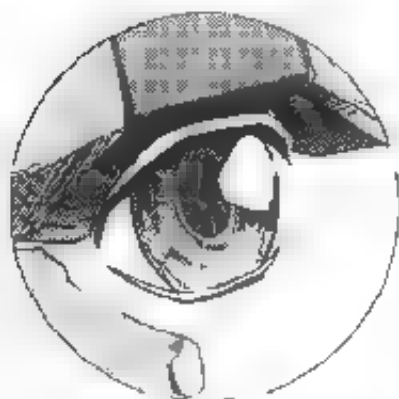
站着来操控的类型



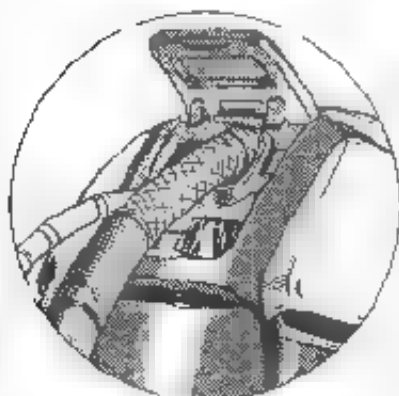
有臂的机器人

机械人、混合人、少女

传统的女机械人



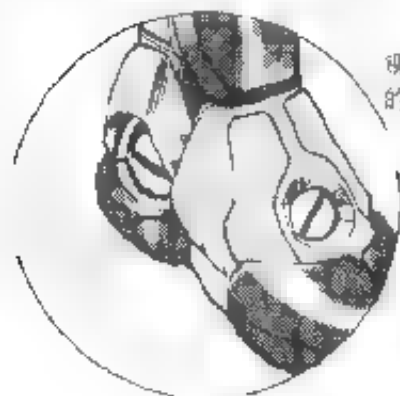
以摄影的眼睛



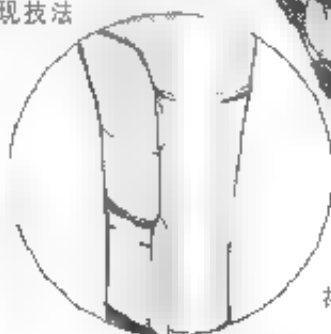
有模拟功能的电线和喉管



有模拟功能的传感器



铆钉和螺丝钉等的表现技法



接口



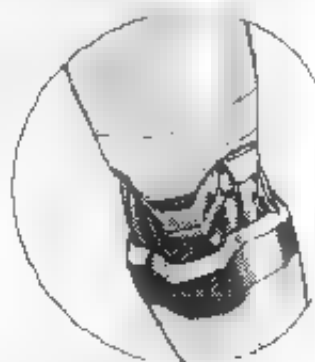
仪表类



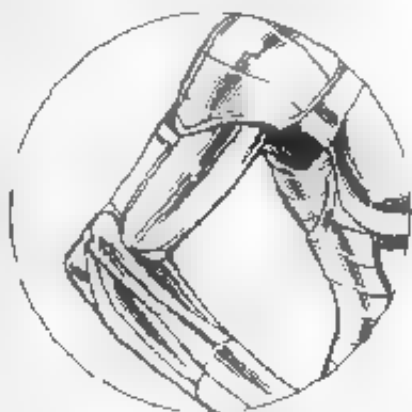
要表现出机械的味道，可以用很多不同的方法去描绘。每个时代流行的东西都不同，最重要的是按自己的喜好来选择。



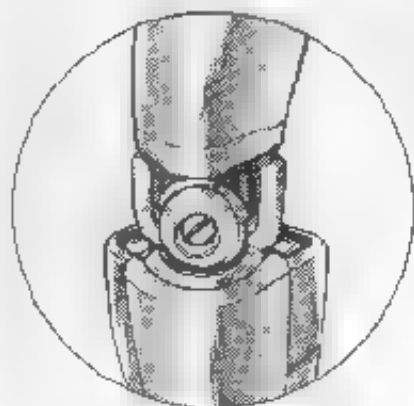
画成活动部件 内部令人很复杂的感觉



带出机械的质感



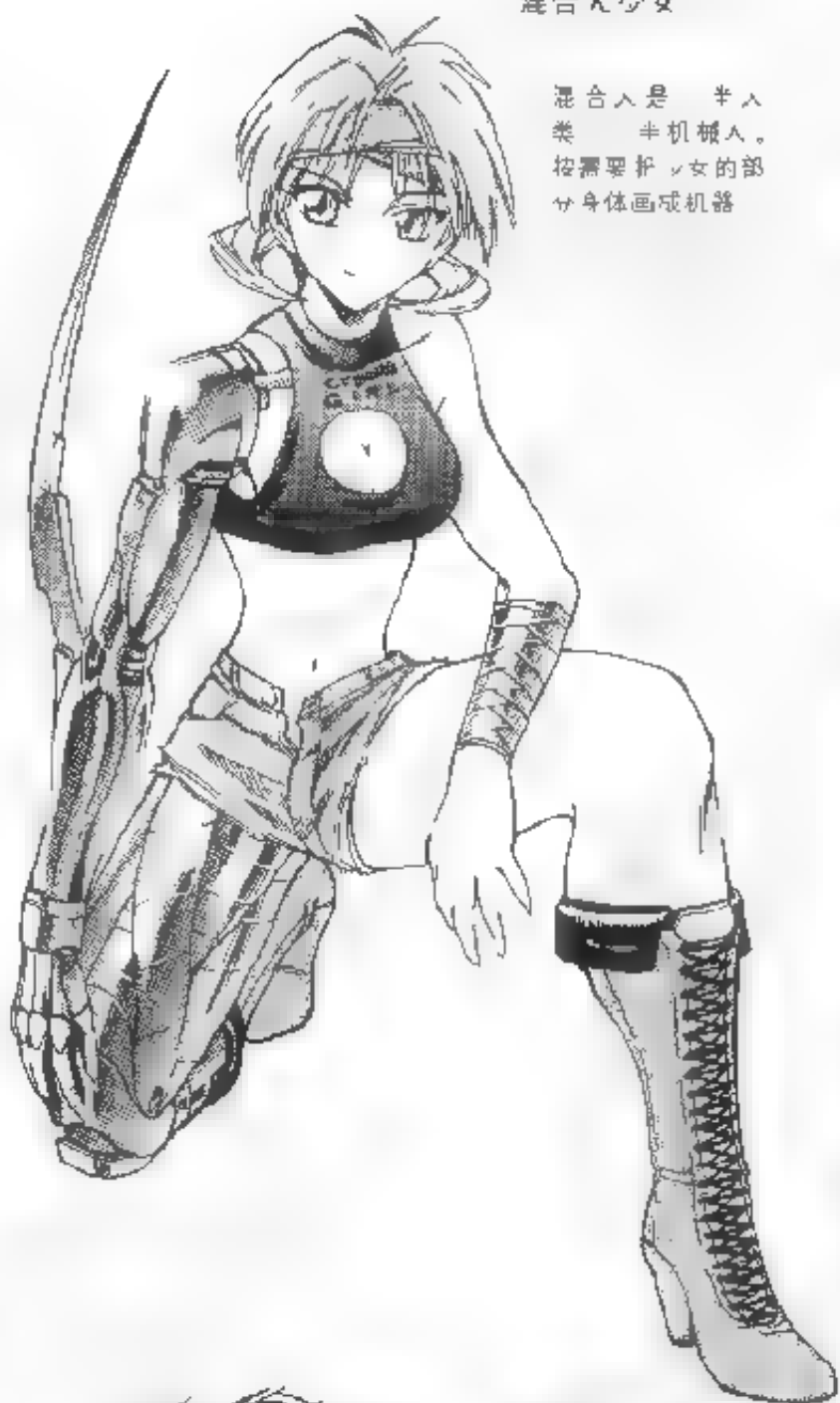
涂黑



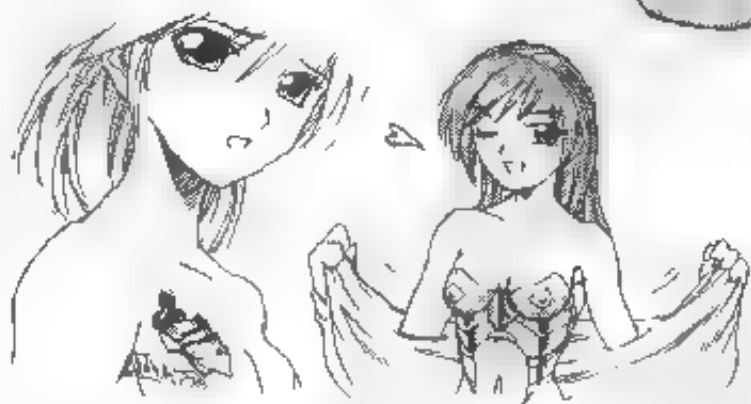
贴渐变网点纸

混合人少女

混合人是 半人
类 半机械人。
按需要把少女的部
分身体画成机器



只眼睛射出金属的光芒



脸是人类 受伤后才
看出是机器人 的类型

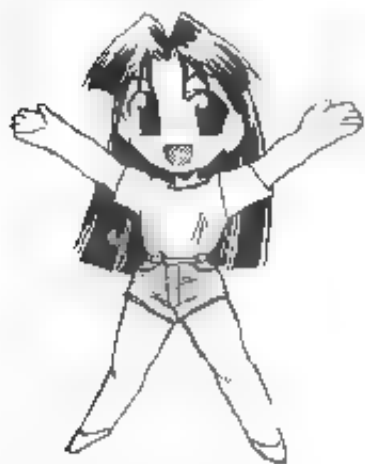
脸是美少女 脱去衣服
后见到机械身体的类型

小不点儿角色



不点儿角色
头与身的比例
一般是1:3
或1:4 所以
头部要画
得大一点

普通平衡感的类型



手脚小的类型



手脚大的类型



乍一看去似乎是信手涂鸦的产物，但这才是漫画，是真真正正的漫画角色。



手指 脚趾胖而圆



手脚画小 不依正常比例



手脚画大 不依正常比例



定出要画的范围



定出姿势

以 2 ~ 3 的头与身比为标准比例来画



描绘细节



进一步简单化，但发型、姿势、服装不变

把角色变成小不点儿



像是从上面接下去，如把角色整个按得圆胖，就是小不点儿角色了，如果有幅画作依据，还要把其细节简单化

如何改变比例，视绘画者的选择而定



各种小不点儿角色



公主



布娃娃·女



魔法少女



可爱的样子



女服务员



女学生



裸体



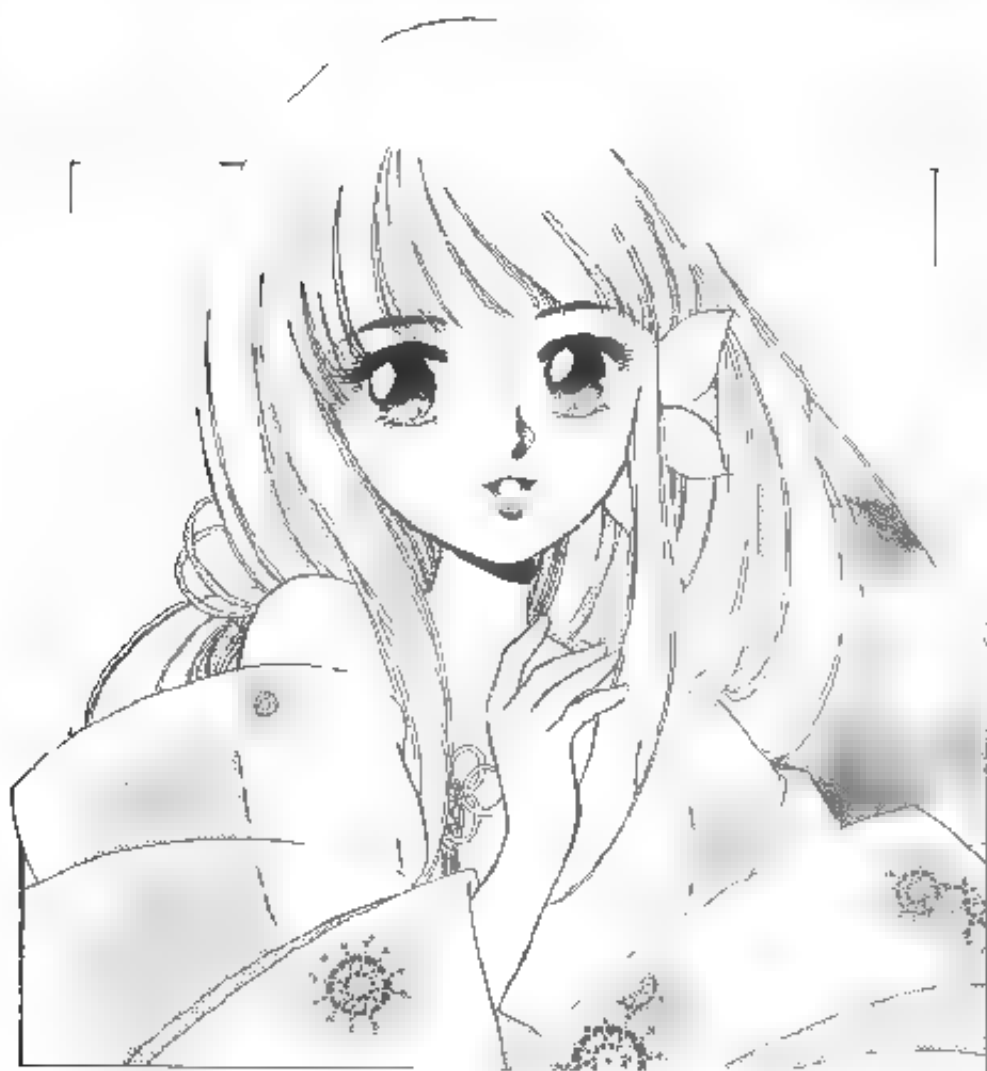
夫睡醒的少女



运动型的少女

第6章

向漫画家学习表现方法



美少女

作者: EIMU MIZUKI



以脸红表现出害羞和惊慌。可以用细线和网点纸等来表现脸红。把钢笔和网点纸并用，可以制造出很强烈的感染效果。



YAMATONADESHIKO NO KOKORO

这是经传真机传来的草图，能够在一开始时就看到完成图是什么样是很重要的。

◆ EIMU MIZUKI 简介

籍贯 大阪

◆ 使用画笔

主线 人物 圆笔E型

细线 圆笔E型

草图 自动铅笔 0.3 0.4mm 2B

自动铅笔 0.5mm 蓝色



要表现纤细的身段，关键是腿要细

虽然看起来是不经意的构图，但已经网罗了作为漫画题材的3种美少女（幼女、少女、稍成熟的女孩）。漫画的魅力和乐趣，在于当你“想画3种不同类型的女孩”时，不单是画3种类型的女孩，而是可以加上戏剧性的表现，让人感觉到有什么故事在其中。天真烂漫的姿势和表情，加上有动感的头发，展现了一个稍微屈着身子的少女。不太大的骨盆和幼细的腿是展现出少女纤细的身段的重点。

果断地采用粗黑框线，也很有效果。贴上大网点的网点纸，给人以时尚的印象，并可营造出有很强感染力的画面。





:YAMATONADES EIKO TO KOKOROE:



冰仙子

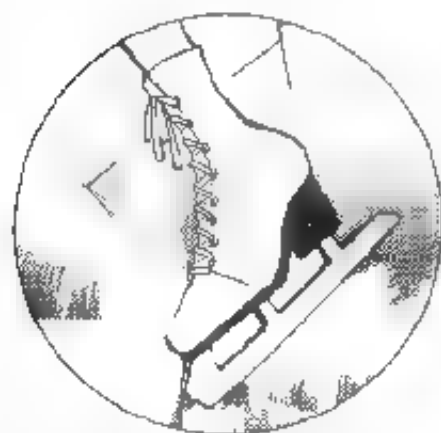
作者：谷口智子



使用白色颜料是表现光芒的基本技术。在头发、眼珠等地方，用钢笔描线之后，加上白色颜料，可取得很好的效果。



羽毛的轻飘飘与柔和感，用细而尖锐的线表现出来。此时使用圆笔。



脚背柔顺的线，营造出性感。想象着鞋中美丽的脚形，来画出鞋的形状。



短小的身体和口红表现出少女的可爱

大眼睛、小嘴，是传统美少女像的典型要素。嘴巴虽然小，但是唇形却清楚地刻画出来，表现出口红的存在，但又不会太过火，让人感觉到少女的羞羞答答。从身軀与头部的比例而言，身軀比正常要短，而胴体线条是简单地描绘，又表现出未成熟少女的气息和明朗的印象。

柔软而有真实感的翅膀，点缀出了角色的非现实性，而溜冰鞋则带出角色站在地上的踏实感。以小道具带出角色“形象对比”，是描绘幻想画面的手法之一。

◆谷口智子 简介

籍贯 北海道

代表作 《叫我公主》、《公主王子》

◆使用画笔

主线 人物 G型笔

细线——圆笔

草图 自动铅笔 0.5mm 2B

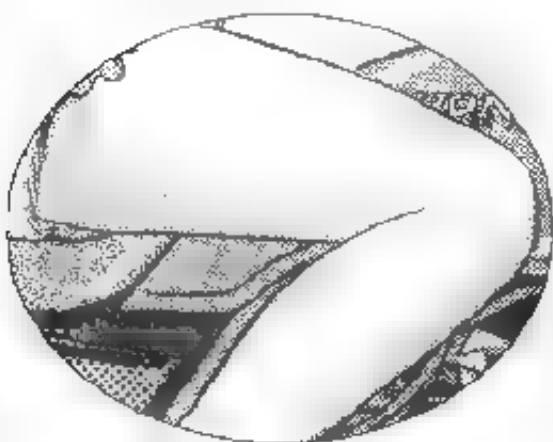


对比

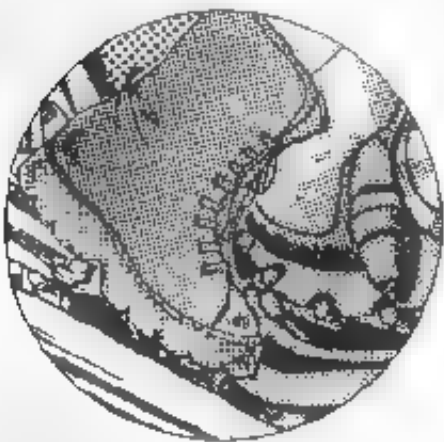
作者：河方薰



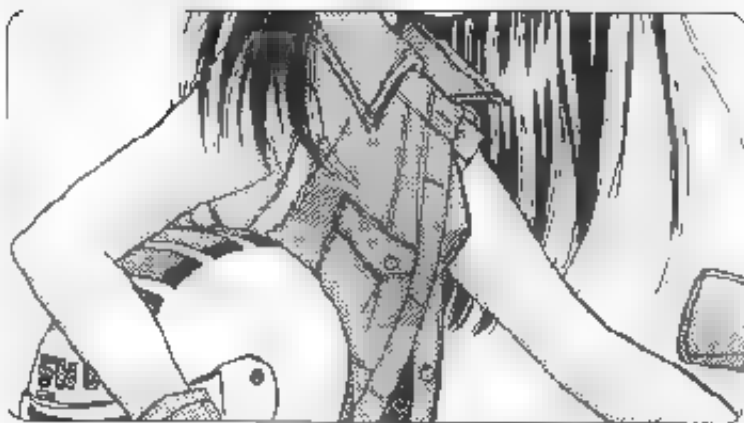
看着这圆圆的大眼睛 可谓是描绘出了美少女的极致



摩托车和上衣这两种无机物体的网膜 强调了大腿的白皙和柔软 给人以切切实实健康阳光的感觉



画得细致入微的短靴 鞋跟和鞋尖的细节 不经意地带出了立体感和真实感



不露出身体线条 来表现出所穿上衣质料的硬感。缝合衣襟的线的粗细 也是用来表现质料的要点之一



硬质的机器，衬托出女孩子的柔和与光芒

摩托车和女孩子的组合，是让女孩子显得更有魅力的技法之一。机器和摩托车等的“硬朗”和“冰冷”，与女孩子的“柔和”与“温暖”刚好形成对比。所以，能够令女孩子这有生命体的健康与魅力倍增。稍显宽大的上衣和头盔，隐藏了身体的线条，也是表现手法之一。因为隐没了身体的线条，就可强调出手脚的白皙和肌肤感，仅仅以这无袖衣配短裤的装束便能产生更大的魅力。

◆河方薰 简介

籍贯 东方

代表作 《TV ACK D》《多一点Good Kiss》

作品《Good Kiss Version 2.0》在Magazine SPECIAL中连载

◆使用画笔

主线 人物 G型笔

铅线 圆笔

草图——自动铅笔 0.5mm B

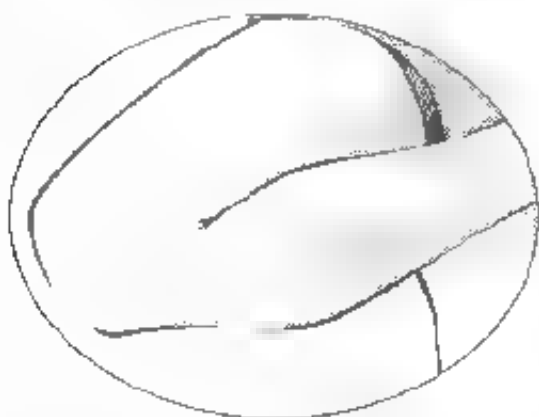


两个女招待

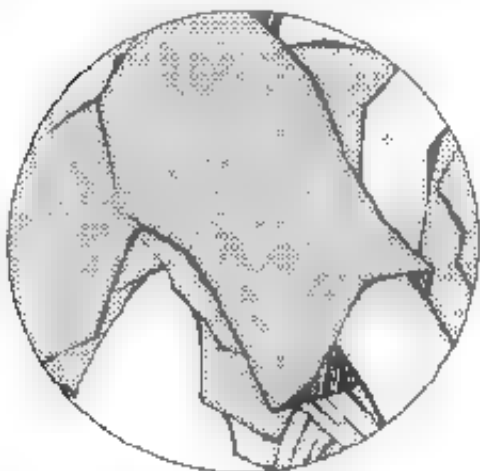
作者：草野红壹



下唇贴上少许网点纸。做法是在贴上网点纸后，再刮去多余的。其中一处留白，显示嘴唇的反光，营造立体感。



腿弯起来，脚跟贴着臀部，腿肚子和大腿之间形成性感的肌肉曲线。用网点纸来表现，可显出女孩子腿部充满魅力的肌肤感。



在画手臂与身体、腋部的连接时，只描画了最低限度的线条。这要充分地掌握了身体的构造，才可以办到。



裙子是质料稍硬的，非常贴身，才会产生这样的褶皱。曲线的角度展现了臀部的立体感。用钢笔描线时，为了突出前面的女孩，后面的角色描线可稍淡些。

线条与影的画法突出角色的个性

单图是以骨骼为基本，头发的曲线、脸和手脚的线条、托盘和杯子的曲线等，质感各有不同，都在笔触上表现出来。有起伏线条的，往往会形成被指为“老式画法”的印象。正是在这儿，由于线条细而锐，所以，不会有画法过时的感觉。画画衣服的线条时，参照身体的曲线，以较直的人锐线条来画，衣服、衣服的无机物体与人体的微妙。画头发时，笔触，与身体部分的线条完全不同，更能表现出头发的柔软与飘逸。粗细线条的起伏变化赋予角色以立体感和生命力，创造出给人印象深刻的画面，让人很想继续再看下一幅。

◆草野红壹 简介

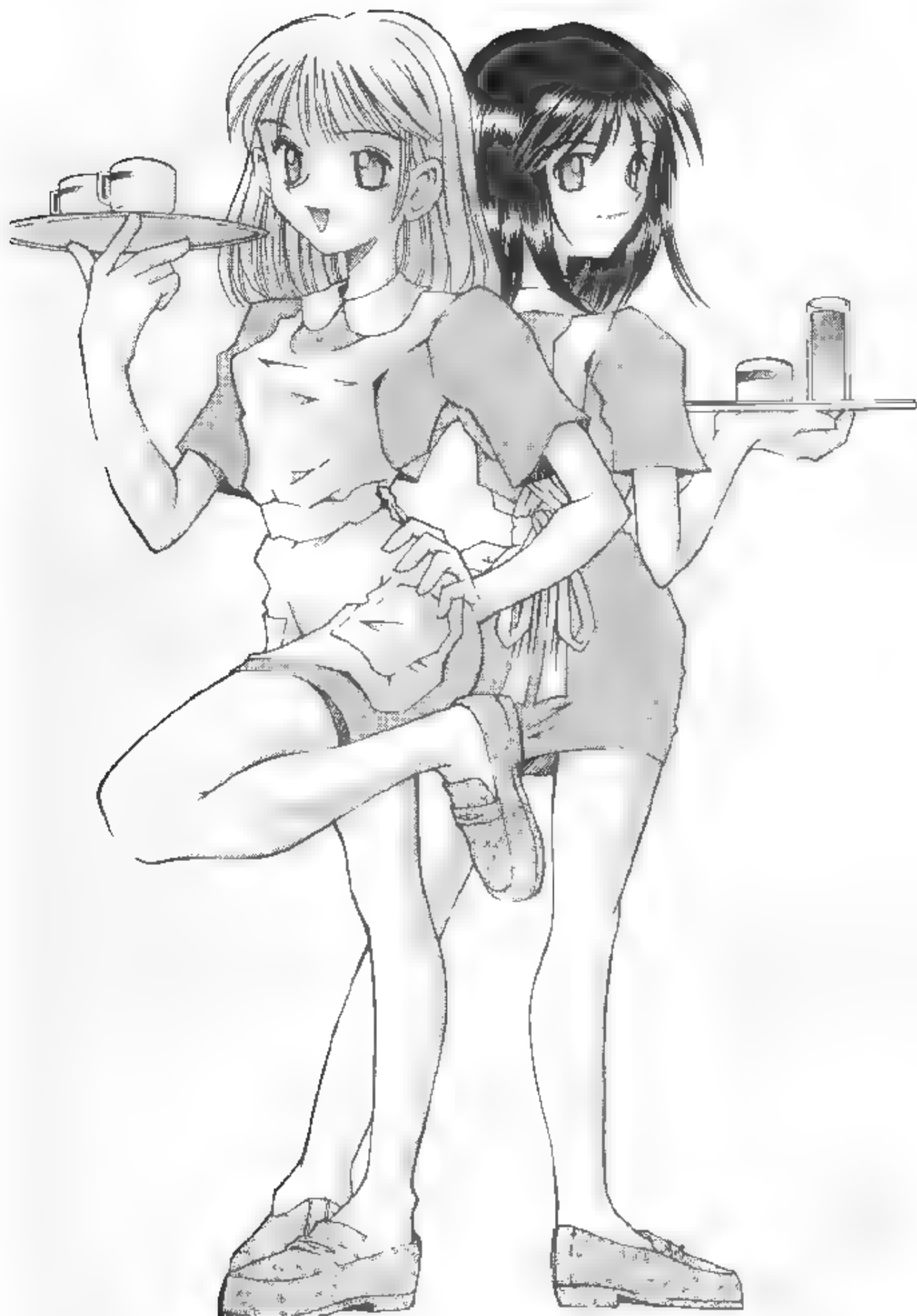
籍贯：东京

◆使用画笔

主线：人物 C型笔

细线：圆笔

草图：自动铅笔 (1mm)

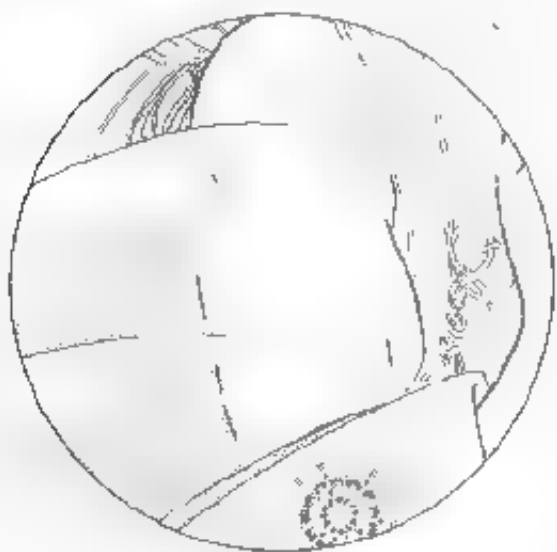


花仙子的一刻

作者：樱真子



刚好触到眼线的刘海 给人高雅 宁静的印象。刘海是稀疏的 同时用柔和的曲线来描绘 动中有静



衣服的轮廓和内衬的手腕线条画得较远 表现出衣服的宽松感觉。在手臂上贴上少许网点 能够增加衣服透明感 做法是先贴上网点纸后 再除去多余的网点



角色 主题与网点的处理，营造出透明感和幻想性

柔和的发丝营造 安逸感，是圆笔画的细线和有层次的网点相结合的效果。头发并非全部涂黑，在发丝旁边贴上网点纸，并刮掉一些营造出蓬松的效果，表现出头发的柔软。

作为主题的花卉 沿画面右的对角线斜地排放，与角色右耳部分的花朵构成的平衡，营造出独特的、有透明感的空间。背景网点描绘的色调 黑色部分和白色部分依效果来分配，进一步提高了幻想的气氛。

◆樱真子 简介

籍贯 千叶县

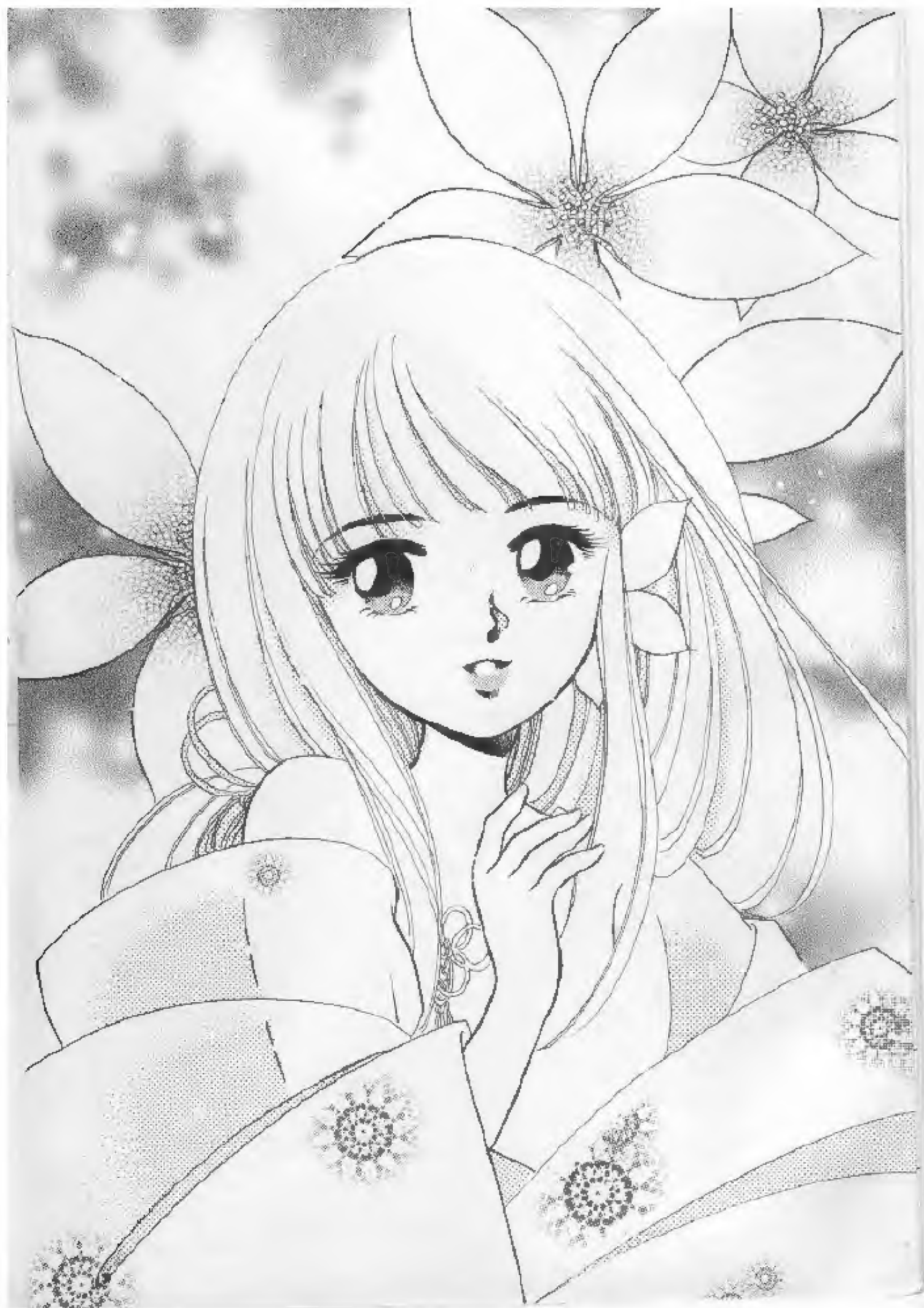
代表作 《小鸟的医生》

◆使用画笔

主笔 人物 圆笔

细线——圆笔

草图——自动铅笔 0.5mm





太阳几乎是从天顶照下来的。脸前面的阴影，是自己头部的影子，侧面的阴影是头发的影子



锐利的线条，描出了少女健康的腿线。白色颜料的星星点点表现耀眼的太阳光。裙子的褶皱没有画出，作为曲面以贴网点并切出形状来表现



经过计算的画面，反差提高了角色的真实感

为了营造角色的魅力和真实感，构图和网点的处理都经过了精心计算。简而言之，角色用黑调，背景用灰调，这样，人物就从背景中凸显出来了。角色上的阴影和光的表现，是把太阳的位置设定为在角色的头顶附近。

通常，光线在这个角度射下来，脚上应该多些阴影，但是为了和后面楼梯产生反差以突出腿部的白皙，所以腿上的阴影被削减到最低。石梯和书包上重叠贴上了粗的和细的两种网点，表现出平坦、真实感和重量感。

人物与背景色调的反差处理令角色的魅力更上一层楼，给人更加深刻的印象。

◆GANMMA SUZUKI 简介:

籍贯: 宫城县

代表作:《私人课堂》《THE TIME TROUBLE MAKER》

◆使用画笔:

主线·人物——日本字钢笔、笔钝的圆笔

背景——日本字钢笔、新的小钢笔

草图——带橡皮的铅笔 H



《卡通漫画绘画技法》系列丛书

随着漫画产业在国内外的不断发展，漫画创作热潮席卷海内外。北京书锦缘咨询有限公司顺应这一潮流，与辽宁科学技术出版社共同推出了《卡通漫画绘画技法》系列丛书。

本套丛书由日本著名漫画大师编写，这些大师一直活跃在世界漫画创作的最前沿，他们的经验、创作思想无疑是当代漫画界难得的瑰宝，值得我们学习和借鉴。

本套丛书由浅入深地教授漫画绘画技法，讲解细致，精美的图例全部出自大师之手，有学习和欣赏两重功效。不论是初学者还是漫画爱好者，抑或是成绩斐然的专业人士，通过这套丛书都能取其所欲，成其所想。因此，本套丛书自上市以来在日本及欧美市场创下了发行数百万套的不俗业绩。

随着本套丛书的面市，北京书锦缘咨询有限公司同期开展网上互动活动，为漫画爱好者提供一个互相交流的平台。欢迎广大漫画爱好者登陆网站论坛，畅所欲言，对本套丛书多提宝贵意见，同时将您的作品发布在网站上。我们将定期组织评选活动，按作品人气选出10名优胜者，给予奖励并有机会参加我们组织的与日本漫画大师交流的活动。本次活动说明详见书锦缘公司网站。

感谢您的参与和支持！

公司名称：北京书锦缘咨询有限公司

地址：北京市西坝河南路甲1号新天第B座2703（100028）

网址：<http://www.booklink.com.cn>

E-mail：information@booklink.com.cn

公司电话：010-64462921/2480

传真：010-64462923



* 2 0 1 3 4 7 6 7 6 *